40 ANS

DE JEU DE RÔLE

Recueil de scénarios

Tome 1:1974-1983

La Cour d'OBÉRON

La Cour d'Oberon

Le mot de l'éditeur

En 2014, il fut décidé que le jeu de rôle avait quarante ans. Bien sûr, comme chaque fois qu'il s'agit de dater l'apparition d'un loisir, c'était un choix simple, presque un choix idiot, et la rigueur aurait commandé que l'on considérât qu'il s'agissait seulement de l'anniversaire de la publication de la première itération de *Donjons et Dragons*.

Quant à la retenue et à la prudence, elles auraient commandé de ne pas suivre cet appel un peu fou lancé par François-Xavier Cuende quand Saint Gygax soufflait ses bougies, un appel qui ressemblait plus à un pari lancé par un démon d'Asmodée qu'à un défi d'écriture. Il s'agissait de rien moins que de couvrir l'intégralité des quarante années d'existence du jeu de rôle en écrivant au moins un scénario pour un jeu publié au cours de chacune de ces années.

Au diable la rigueur, la retenue et la prudence.

Pendant un an, auteurs et illustrateurs, tous bénévoles, ont planché sur le projet et rendu plus de 80 scénarios, presque tous illustrés. Vous les tenez entre les mains. Il ne s'agit pas de vieux scénarios réédités, mais de scénarios originaux pour des jeux souvent épuisés, voire oubliés, une sorte de musée vivant du jeu de rôle, ou plutôt une communion avec l'esprit créatif qui l'a animé de 1974 à nos jours.

Nous avons été suffisamment fous pour les écrire et vous les présenter dans le plus bel écrin possible. C'est à vous, maintenant, de leur donner vie. C'est à vous de jouer.

Benjamin Kouppi

Directrice de rédaction
Laetitia « Hikaki » Jaworski

Coordinateur
Benjamin « Macbesse » Kouppi

Rédacteurs
Cultösaurus, Gothlied, Jean-Baptiste « Jibé » Martineau, Khelren, Laurent « FaenyX » Lepleux, Nicolas « Snorri » Dessaux, Orlov, Philippe « Soner du » Tromeur

Illustrateur de couverture
Gwenaël « Moustrap » Houarno

Illustrateurs
Flèche Bleue, Guillaume Tavernier, Jean-Baptiste « Ohtar-Celebrin » Maistre, Khelren, Michaël « shlopoto » Janod, Monsieur le Chien, Philémon Collafarina, Stéphane Sabourin

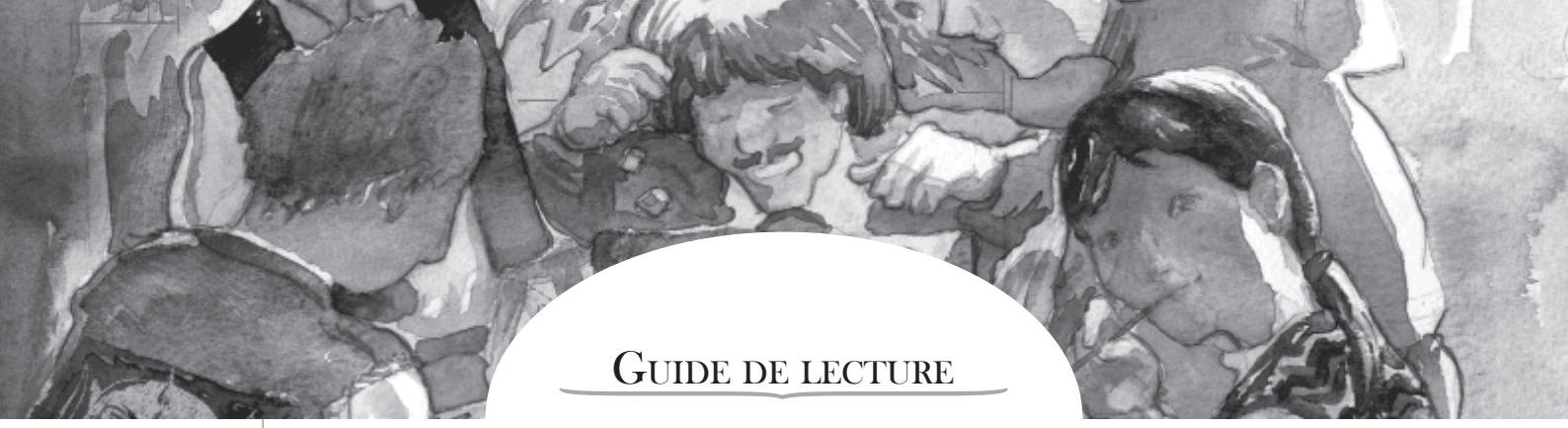
Maquettiste
Grégoire « Qui Revient de Loin » Macqueron, Gwenaël « Moustrap » Houarno, Khelren

Relecteurs
Benjamin « Macbesse » Kouppi, Contrepointe, Khelren, Laurent « FaenyX » Lepleux, Mana, Michaël Janod, Orlov, Paul-Henri « Pitche » Verheve

Date de publication du tome I :
Juillet 2017

Remerciements aux forumistes de la Cour d'Obéron qui ont apporté leurs contributions diverses à l'élaboration de ce recueil.

Les textes et visuels présents dans ce recueil demeurent la propriété exclusive de leurs auteurs. Selon le Code de la propriété intellectuelle, toute reproduction du document, même partielle, à des fins autres que privées est interdite, sauf autorisation préalable des auteurs.



Guide de lecture

Une anthologie dé-raisonnée

Ne cherchez pas une logique dans le choix des jeux, un classement qui supposerait une représentativité qui serait liée à un vote à main levé pondéré par le nombre d'exemplaires vendus, la durée de vie de la gamme, le nombre de citations et de suppléments publiés. Il n'y en a aucune. Un auteur a souhaité rendre hommage à un jeu qu'il a aimé, un jeu qui a compté pour lui, et il est revenu sur le lieu du crime. C'est tout. Quand plusieurs auteurs se sont manifestés, nous avons accepté plusieurs scénarios, aussi certaines années sont-elles très bien pourvues.

Inversement, vous trouverez peut-être qu'il est scandaleux qu'il manque un scénario pour *Quêtes et Marteaux*, ce classique absolu qui a accompagné vos premiers émois rôlistes et marqué tous vos amis. C'est peut-être vrai, mais fallait-il vraiment passer des heures en arguties pour décider quels jeux seraient dignes de figurer dans cette anthologie et faire travailler des auteurs et des illustrateurs au rebours de leurs envies ?

Prime à la primo-édition

À moins que les éditions diffèrent très sensiblement, tous les scénarios ont été écrits et conçus pour être jouables avec la première édition du jeu. Bien sûr, ce n'est pas forcément la plus répandue et nous le savons, mais il nous semblait important de faire cet effort d'archéologie du geste rôliste, d'opérer ce déplacement dans le temps, d'écrire pour le jeu comme au jour de sa sortie. Pour les jeux traduits, nous n'avons pas poussé le vice jusqu'à n'utiliser que les termes de la première édition en VO, mais nous avons gardé leur date de parution.

Certains jeux ont connu des mues significatives d'édition en édition : *Donjons & Dragons* n'a plus grand-chose de commun avec la boîte blanche et *Vampire : Le Requiem* est en rupture avec *La Mascarade*. Nous avons donc accepté plusieurs scénarios et vous pourrez suivre l'évolution de ces jeux à travers leurs avatars scénaristiques.

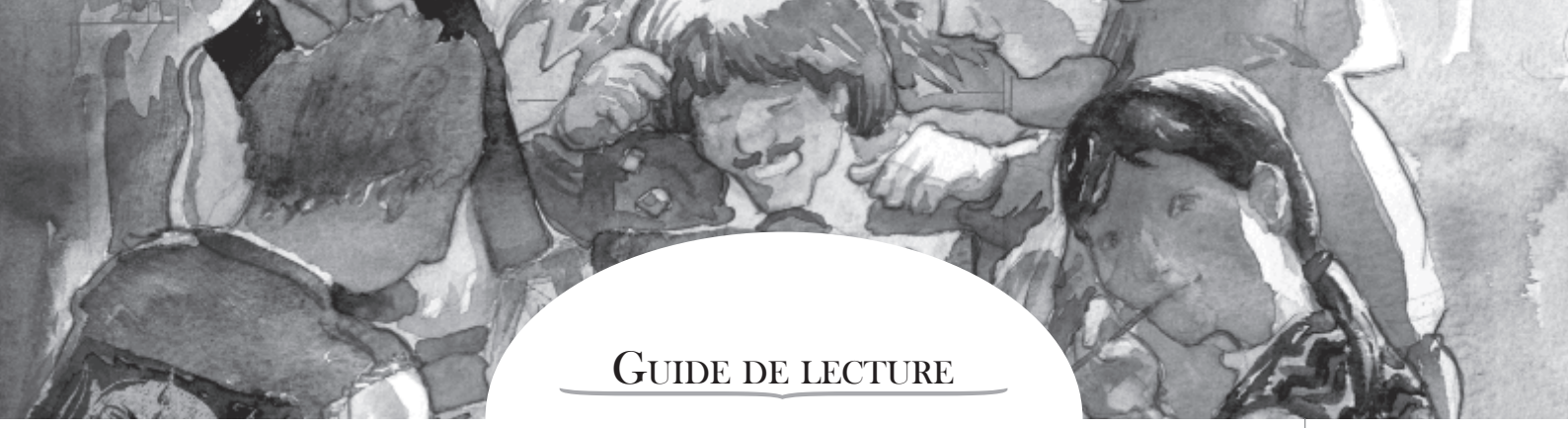
Tentations historiennes et réécritures

Nous avons beau jouer les désinvoltes, un certain penchant intellectualisant a parfois repris le dessus. Ainsi, vous trouverez au début de chaque scénario une présentation détaillée du jeu et une brève analyse de sa place dans l'histoire de notre loisir. A-t-il représenté une rupture ? Quelle portée a-t-il pu avoir ?

Le positionnement du scénario par rapport au jeu est aussi explicité pour éviter les malentendus. Certains auteurs ont tenu à pasticher, voire parodier les modules et scénarios d'époque. D'autres les ont réinvestis avec des techniques d'écriture inventées plus tardivement, dans une tentative d'offrir aux meneurs la synthèse du meilleur du monde d'hier et des avant-gardes contemporaines.

Pré-tirés d'appropriation ludique

Les auteurs ont été vivement encouragés, sous peine de chute de nécropole virtuelle, à fournir des pré-tirés pour leurs scénarios. Ces personnages répondent à la question « à quoi joue-t-on ? » et vous épargnent la peine de replonger dans des règles de création que vous avez peut-être préféré oublier. Vous pouvez jouer. Maintenant. Prenez cependant le temps d'éprouver de la compassion et de la reconnaissance pour ceux qui ont rédigé les scénarios de la première décennie.



Guide de lecture

Un grand élan bénévole

Tous, nous avons tenu à rester bénévoles. Ce genre d'entreprise un peu folle n'aurait pas pu exister s'il avait fallu tenir compte d'un but lucratif et il n'était pas question qu'une partie de l'équipe soit rémunérée, et d'autres non. Amateurs éclairés et professionnels s'offrant un pas de côté, auteurs, illustrateurs et relecteurs – parfois échangeant les rôles – sont donc ici unis par la seule volonté d'écrire une lettre d'amour à leur loisir.

Au nom de tous les rôlistes – oui, je n'ai peur de rien – je les remercie ici de leur dévouement. En tant que coordinateur, je tiens en outre à glisser un mot particulier au sujet de l'un d'entre eux. En plus d'avoir écrit six scénarios, de m'avoir assisté dans l'édition et la prise de contact avec de nombreux illustrateurs, Khelren a mis en suspens tous ses projets pour assurer à plein temps la mise en maquette des quatre volumes. Tous les dés vingt du monde – pardon, les 2d6 – déposés à tes pieds ne suffiraient pas à te dire ma gratitude, l'ami.

Du bénévolat à l'entreprise caritative

En plus d'être bénévoles, nous avons tenu à ce que le recueil serve, modestement, à rendre le monde un peu moins moche. Comme nos écrits n'y peuvent pas grand-chose, si ce n'est en apportant un peu de joie dans les foyers rôlistes, nous avons voulu donner à une association caritative. C'est une petite goutte d'eau, mais pour chaque tome, un euro est ajouté au coût de production du recueil sur *Lulu*, et cet euro est directement versé à *RSF*, car nous estimons que la liberté d'informer et la lutte contre la cybercensure sont importantes.

L'équipe : les orgas

Pionnière de l'internet rôliste, **Hikaki** anime depuis 1997 le site de la *Cour d'Obéron* (http://couroberon.com/site2/), paisible jardin du net où fleurissent les jeux amateurs (*Tiers Âge*, *Würm* et *Imperium* pour ne citer qu'eux), les aides de jeu et les scénarios, que ce soit dans le cadre des concours amicaux ou des *Songes d'Obéron*, le mook avant l'heure. Son rouleau à pâtisserie vorpale assure à tous un climat paisible et propice à la création, qui a permis l'éclosion du projet.

Grand coordinateur (mais pas Programmeur), **Benjamin Kouppi** a dirigé les opérations et organisé le travail éditorial, en plus de rédiger quelques-uns des scénarios du recueil. Pendant qu'il ne s'occupait pas de l'édition du recueil, il a contribué à *Di6dent* et écrit des jeux résolument réalistes, comme *Lady Rossa*, qui met en scène des brigades rouges en pleine radicalisation, et, en collaboration avec Romain d'Huissier, *Magistrats & Manigances*, jeu d'enquête à la chinoise inspiré des aventures des juges Ti et Bao.

Homme-orchestre présent sur tous les fronts du recueil, **Khelren** a secondé Benjamin Kouppi dans le travail éditorial, a rédigé pas moins de six scénarios dans des perspectives on ne peut plus variées, et maquetté l'intégralité des scénarios, ce qui vaut bien une place au Panthéon. Il trouve encore le temps de contribuer à *Di6dent*, d'écrire des jeux à narration partagée et de les mettre à disposition sur son *Tipeee* (https://www.tipeee.com/khelren), de traduire pour *La Caravelle*, d'écrire en freelance et d'éditer la version française de *The Sprawl* (https://fr.ulule.com/the-sprawl-jdr-cyberpunk/), jeu cyberpunk motorisé par l'Apocalypse. Il paraît qu'il lui arrive de dormir, mais la rumeur n'a toujours pas été vérifiée.

Illustrateur et maquettiste de métier, **Gwenaël Houarno** a assuré la direction artistique du recueil et a conçu le gabarit de la maquette, comme il assure la direction artistique des *Songes d'Obéron* depuis leur création. Il travaille rarement sur des projets commerciaux, préférant faire du jeu une activité bénévole, mais il a tout de même participé à *Mousquetaires de l'Ombre*, *Elfirie*, et plus récemment à *The Sprawl*. On peut avoir un aperçu de l'étendue de son talent sur son site (http://gwenael.houarno.free.fr/).

Enfin, c'est à **François-Xavier Cuende** que revient l'honneur d'avoir émis l'idée de ce défi fou. Fasciné par les ombres et les lumières du XVIIIe siècle, l'homme manie la rapière tant sur table qu'en salle d'escrime. Monsieur de C. tient régulièrement à jour ses blogs, que ce soit autour de ce siècle un peu à part (http://monsieurdec.blogspot.fr/) ou des rêveries de Corto Maltese (http://sillagedecorto.blogspot.fr/), mais on le connaît mieux pour ses articles et scénarios dans *Di6dent* et *Les Songes d'Obéron*.

Les participants

Auteurs et illustrateurs du premier tome, par ordre d'apparition :

Nicolas « Snorri » Dessaux, archéologue à la ville comme à la scène rôliste, est un membre actif du mouvement OSR. Il est, entre autres, l'auteur d'*Epées & Sorcelleries*, d'*Aventures fantastiques* et du monde du *Dodécaèdre*. Il édite lui-même ses créations sous le label « Frightful Hobgoblin » (http://hobgoblin.fr/).

Guillaume Tavernier est illustrateur et bédéaste. Les rôlistes le connaissent pour ses plans de bâtisses dans *Casus Belli* et son *Tipeee* urbain, *Tahala, la Cité des Aigles* (https://www.tipeee.com/tahala-la-cite-des-aigles/), qui commence à prendre une belle ampleur. Toujours dans la même veine, il a récemment lancé un artbook (https://fr.ulule.com/rencontres-plans/) rempli de plans médiévaux bien utiles.

En plus d'avoir été un grand collectionneur, **Philippe « Soner Du » Tromeur** est un vieux de la vieille familier des défis impossibles, comme créer 53 jeux en une page en l'espace d'une année, à raison d'un par semaine. Rien que ça. On lui doit aussi le très humoristique *René*, mais sa compréhension au premier degré par la scène indé' américaine le chagrine. On le retrouvera, ainsi que *Le règne de Mu*, sur sa page (http://philippe.tromeur.free.fr/).

Christine « Flèche Bleue » Rousseau est illustratrice et s'est fait connaître par sa participation au très punk *Planète hurlante* de Batrogames. On peut découvrir son travail – sans tronçonneuses – sur son portfolio (http://www.vanaurama.com/).

Jean-Baptiste « Jibé » Martineau contribue de longue date aux publications de la *Cour d'Obéron*, le plus souvent par des scénarios plus décalés et plus insolites les uns que les autres, avec la complicité de **Philémon Collafarina** aux illustrations.

Cultösaurus est, comme son nom l'indique, un ludosaure amateur de métal. Il collectionne compulsivement tout ce qui peut se rapporter à *Gurps*, *Traveller* et *Blue Planet*, ce qui l'air de rien fait beaucoup. Comme notre défi ne lui suffisait pas, il a aussi écrit 40 scénarios dans son coin, en un an. On les trouvera, ainsi que des fiches très complètes sur de nombreux jeux et suppléments, sur le site *Loukoum Online* (http://loukoum.online.fr/).

Michaël Janod est plus connu pour le jeu *Pirates !* que pour ses illustrations, mais il ne rechigne pas à donner un coup de main, ou plutôt de crayon, aux copains dans le besoin. Aussi est-il illustrateur sur ce recueil, scénariste dans les suivants.

Stéphane Sabourin illustre de longue date des jeux amateurs, comme *Imperium*, avec quelques incursions dans des projets publiés sur du beau papier, comme *Les Pièges de Grimtooth*. Il a beau être éclectique, on retrouve dans ses dessins un certain tropisme asiatique voire nippon (http://samael1103.deviantart.com/).

On a déjà parlé de **Khelren** et de son penchant pour les jeux et les scénarios minimalistes… et justement, il me fait mentir en revenant dans ce recueil sur des jeux considérés comme très complexes, quoiqu'il y apporte une touche toute personnelle.

Nicolas « Gothlied » Swiathowski est le secrétaire général du jeu éponyme (à moins que ce ne soit le contraire), qu'il développe sur la *Cour d'Obéron* depuis 2011 (http://couroberon.com/Salon/index.php/board,64.0.html) avec dans l'idée de retrouver la saveur des épopées médiévales germaniques.

Les participants

Illustrateur et bédéaste fétichiste du pied – il en a même fait une couverture d'album –, **Monsieur le Chien** pratique l'humour acide et auto-dépréciateur sur son blog (http://www.monsieur-le-chien.fr/) entre un dessin pour *Fluide Glacial* et un « bel alboume », comme *Fereüs le Fléau*, le plus proche de l'univers rôliste, avec des vrais morceaux d'humour absurde et potache dedans… et, complètement aux antipodes, *Échangisme*, tout juste paru, une plongée réaliste et didactique dans le monde des clubs, presque du reportage, avec Sagace comme scénariste-consultante pour en montrer les bons comme les mauvais côtés. Depuis le défi, on le voit dessiner pour le jeu de rôle, avec *Magistrats & Manigances*, *The Sprawl* et *Raoûl* ; on aimerait le voir davantage, mais ce n'est pas gagné !

Orlov a gagné au cours du défi le surnom de « Stakhanorlov », tant il écrivait de scénarios, et ce en un temps record, sur n'importe quel sujet ou registre, le tout en variant considérablement les approches. Classiques, pulp, OSR, jeux sans MJ… la liste est longue, et pour cause, il signe huit scénarios du recueil. Forcément, il a depuis été repéré et engagé à *Di6dent*.

Ohtar Celebrin est un amoureux des livres. Il participe régulièrement aux joutes courtoises avec ses scénarios et participe à l'illustration du webzine *Les Songes d'Obéron*. Dans ce tome, il prend la palette graphique pour revisiter l'Art Nouveau avec des vieux beaux radioactifs.

Laurent « Faenyx » Lepleux est un vétéran du jeu de rôle et du concours de scénarios de la Cour d'Obéron, sur le podium duquel il a une fâcheuse tendance à se classer deuxième. Si un scénario mêle l'invitation au voyage à la nostalgie, et si en plus il se déroule dans les *Terres du Milieu*, il a de grandes chances d'être signé Faenyx… à moins qu'il ne s'agisse d'un scénario pour *James Bond* ou *Berlin XVIII*.

Enfin, je ne présente pas individuellement tous les relecteurs, d'autant plus qu'il s'agit souvent d'auteurs de scénarios du recueil, mais nul ici n'oublie tout ce que le recueil leur doit.

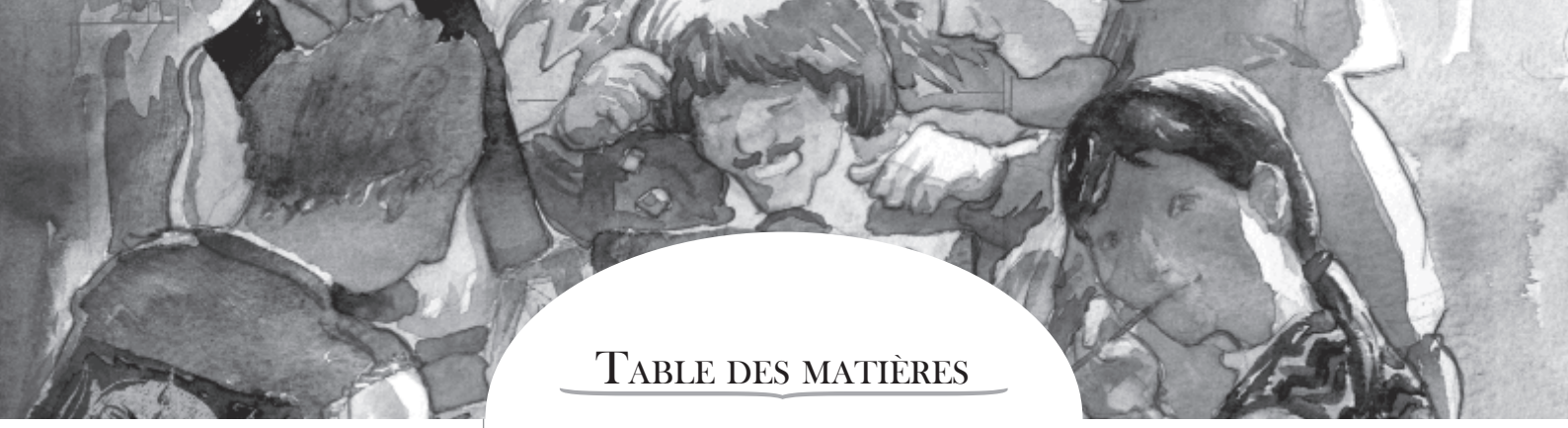


Table des matières

L'héritier de Schwartzstein 12
Scénario pour *(Original) Dungeons & Dragons*

Dans les entrailles de la montagne maudite 20
Scénario pour *Tunnels & Trolls*

Les Ténèbres Métalliques 26
Scénario pour *Empire of the Petal Throne*

Bobinettes et Chevillettes 32
Scénario pour *Bunnies & Burrows*

Pour qui sont ces serpents qui sifflent sur Calueche ? 40
Scénario pour *Traveller*

Dans les profondeurs du sanctuaire de Nergal 46
Scénario pour *Advanced Dungeons & Dragons*

Heroes & People 56
Scénario pour *Villains & Vigilantes*

Le moindre mal 64
Scénario pour *Rolemaster*

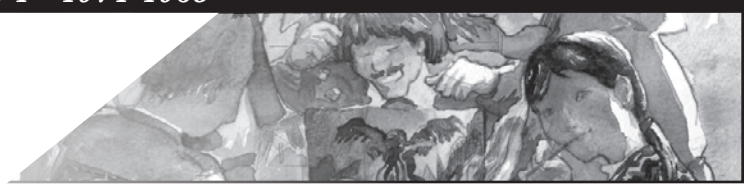
Cogito ergo 76
Scénario pour *L'Appel de Cthulhu*

Fiat lux 86
Scénario pour *Aftermath!*

Reste vieux qui veut ! 96
Scénario pour *Daredevils*

Opération Sable Noir 104
Scénario pour *James Bond 007*

ANNÉE 1974



Un scénario de **Nicolas Dessaux** • Illustrations de **Guillaume Tavernier**

L'héritier de Schwartzstein

pour *(Original)* ***Dungeons & Dragons***

Ce module est conçu pour les règles originales de Donjons & Dragons. Comme elles, il s'appuie sur le wargame avec figurines *Chainmail*. Conçu pour mettre en valeur tous ces genres rassemblés et imbriqués entre eux comme le tournoi, la bataille, le voyage dans les terres sauvages, l'exploration de donjon, il est situé dans le monde du Dodécaèdre, à l'est du duché de Vergland, dans l'Empire. Il s'inspire librement de la campagne originale de Dave Arneson, *Blackmoor*.

L'intrigue

Un matin de l'an 1498, dans les brumes froides des marches impériales, deux armées se font face. L'une est composée d'humains, chevaliers, arbalétriers, piquiers et hallebardiers, tandis que l'autre est constituée d'archers orques et de cavaliers barbares, tous mercenaires.

Elles n'ont pas l'intention de se battre car les deux seigneurs et leurs chevaliers doivent s'affronter dans un tournoi, mais une grande tension règne car la joute n'a rien d'amicale : il s'agit de décider par les armes du sort de la baronnie de Schwartzstein. À la mort du vieux baron Sven, son jeune fils Odon, récemment armé chevalier, a pris la succession. Mais son demi-frère Maus, né un an plus tôt d'une concubine répudiée par leur père, a fait savoir par son héraut qu'il réclamait pour lui le titre de baron, soutenu dans ses prétentions par son oncle, Barn.

L'affaire est épineuse. Barn, un chef indigène, considère que le fils de sa cadette Taoda, Maus, est un prétendant légitime à la succession. Taoda avait en effet séjourné en tant qu'otage auprès du baron Sven en signe d'hommage et elle était devenue son épouse. Barn considère que le renvoi de sa fille, une grave offense, ne prive pas son petit-fils Maus de ses droits pour autant. C'est la loi chez les barbares.

Publié au début de l'année 1974, **Dungeons & Dragons** était le premier jeu de rôle, la fondation sur laquelle fut édifié tout notre hobby. Pour le distinguer de sa longue descendance, on le désigne aujourd'hui sous le nom d'*OD&D*, *Original Dungeons & Dragons*. Malgré son âge vénérable, il connaît aujourd'hui un véritable revival, avec une communauté de joueurs très active. Il possède le charme de l'ancienneté, mais aussi de nombreuses particularités qui le rendent unique dans sa famille, ne serait-ce que par son flou rédactionnel qui pousse aux débats interprétatifs. Parmi elles, le fait qu'il nécessite, pour y jouer, d'acheter *Chainmail*, le wargame avec figurines publié par TSR peu de temps auparavant. C'est pourquoi le présent scénario y fait appel également, bien que la majorité des joueurs aient jadis bricolé les règles pour s'en passer. Il suggérait également de se procurer encore *Outdoor Survival*, un jeu de plateau publié par un autre éditeur, mais qui fournissait une carte à hexagones parfaitement utilisable pour explorer les terres sauvages autour des donjons. *OD&D* est aujourd'hui encore une expérience indispensable pour comprendre l'essence même du jeu de rôle.
Fiche Grog : http://www.legrog.org/jeux/donjons-et-dragons/original-d-d/dungeons-dragons-1ere-ed-1ere-imp-en

Odon, pour sa part, découvre cette affaire, ignorant jusqu'à l'existence de ce frère. Il a tenté de le nier, mais les témoignages des anciens sont formels : Taoda a été répudiée parce qu'elle était enceinte. Elle avait été renvoyée avec de somptueux cadeaux, dont un manteau de fourrure de renard bleu brodé, afin de ne pas déshonorer Barn. Sven s'était séparé d'elle à regrets, alors qu'il préparait son mariage avec une jeune noble de haut rang, de vingt ans sa cadette, Maria von Sniderburg. Or, selon la loi impériale, seul ce mariage, célébré selon les rites anciens par un prêtre d'Odin, est valable et donc, seul Odon est le seigneur légitime de Schwartzstein.

Dame Maria von Sniderburg est une aristocrate hautaine, née dans une grande famille urbaine. Elle n'a jamais apprécié d'être envoyée dans les marches impériales après une incartade. Tout le monde soupçonne, à l'exception d'Odon, qu'elle était déjà enceinte lorsqu'elle a épousé le baron Sven von Schwartzstein, bien que personne n'ose aborder le sujet en la présence de cette femme autoritaire et soucieuse des convenances.

Après échanges de hérauts, aucune solution négociée n'a pas pu être trouvée. C'est donc aux armes de décider du sort de la baronnie. En réalité, derrière la joute entre les deux jeunes gens, ce sont les mères qui s'affrontent secrètement. Taoda n'a jamais pardonné l'offense qu'elle a subie et Maria voue une haine farouche à cette femme que son mari a toujours regrettée. Quant à Barn, c'est aujourd'hui un vieillard à la limite de la sénilité, que Taoda tient entre ses mains.

Odon a fait appel à ses chevaliers et vassaux, c'est-à-dire les PJ, pour lui venir en aide, et levé une petite troupe de mercenaires, car il craint un traquenard. Il veut surtout montrer sa force. Fougueux et sûr de lui, il pense en découdre facilement avec son demi-frère, car il est un véritable chevalier entraîné à la lance et non un barbare. Maus, plus méfiant, fait appel à son instinct sauvage et à ses talents de cavalier. Taoda, inquiète pour son fils, va faire appel à la sorcellerie de ses ancêtres pour mettre toutes les chances de son côté.

Le tournoi

Les deux armées se rencontrent au pied d'une colline surplombée d'une pierre levée, idole vouée à Odin. Chacune installe son camp d'un côté, pendant que des serfs fauchent une bande de terre, installent les lices pour la joute et des tentes pour un banquet. Cette phase de préparation doit permettre aux PJ de mieux connaître Odon, un jeune homme insouciant et sûr de lui, qui éprouve plus de curiosité que d'animosité envers ce frère inattendu. Pour lui, ce tournoi n'est rien de plus qu'un exercice, qu'il prend à la légère.

Dame Maria chevauche entourée de ses propres gardes et de ses servantes, mais recevra volontiers l'hommage des

personnages. Ceux-ci, chevaliers, conseillers et proches du baron, sont considérés comme des hôtes importants.

Ces derniers peuvent également rencontrer les « chevaliers » de Barn, des cavaliers aguerris, assez amicaux envers leurs adversaires, mais plus habitués à manier la lance courte dans la chasse au sanglier qu'à vivre un tournoi. Maus lui-même porte une cotte de maille un peu archaïque, un casque à plumes d'aigle et une cape en peau de loup. Fier et belliqueux, il n'en sera pas moins amical avec les PJ : il se considère déjà comme leur baron, mais tient, sur les conseils avisés de sa mère, à se les concilier. Il est plus mûr et plus sérieux que son rival, mais la jalousie de sa mère a aveuglé son jugement. Celle-ci reste recluse dans sa tente, ne recevant personne : elle se prépare à employer la sorcellerie pour avantager son fils.

Une fois que les personnages auront pris connaissance de la situation, observé les forces en présence, le tournoi pourra commencer. Les prêtres bénissent les combattants, puis ils entrent en lice. Comme il est de coutume, les guerriers des deux camps s'affrontent avant leurs seigneurs, si bien que les personnages peuvent participer à la joute. Employez les règles de tournoi de *Chainmail* ou à défaut, les règles de combat ordinaires. Un cavalier touché doit faire un jet de sauvegarde (contre le rayon de la mort) pour ne pas chuter. La chute cause 1d6 points de dégâts.

Une fois ces joutes entre chevaliers terminées, les deux seigneurs vont s'affronter. Taoda s'est servie de sa magie pour prendre le contrôle du destrier d'Odon. Au moment de la joute décisive, il va faire une ruade imprévue qui va le mettre à terre et le blesser, permettant à Maus de se proclamer vainqueur. Alors qu'il parade, quelques chevaliers et sergents d'armes vont venir porter secours à Odon en traitant ses adversaires de tricheurs et de félons, ce qui provoque rapidement une mêlée.

La bataille

Aussitôt qu'un homme est à terre dans le camp de Maus, la bataille va se déclencher. En effet, Taoda a donné des consignes aux mercenaires orques pour déclencher un feu nourri de carreaux d'arbalètes si la situation tournait mal. Vous pouvez traiter cette bataille avec les règles de combat de masse de *Chainmail*, ou comme un combat ordinaire en considérant chaque groupe de 10 hommes comme un seul. Faites alors combattre chaque personnage contre un adversaire par tour de bataille, en variant les situations. Les troupes d'Odon sont de meilleure qualité, si bien qu'elles devraient l'emporter, sans un coup de théâtre. N'oubliez pas que les PJ sont les vassaux du père d'Odon. À ce titre, ils ont droit de le conseiller et devoir de le soutenir.

En effet, deux événements vont venir pimenter la bataille. D'abord, sire Lothar (guerrier 4), l'un des vassaux d'Odon, va trahir dès le début de la bataille. Ses terres se trouvent enclavées dans celles des barbares et il est marié à une cadette de Barn. Taoda lui a fait savoir, avant sa venue, que Maus n'oublierait pas ses revendications sur des terres contestées, ni son propre fils à marier. Lothar va trahir avec ses cavaliers et ses piquiers, qui vont désorganiser le front au pire moment.

Taoda elle-même ne va pas rester sur place : elle va se retirer du champ de bataille, pour rejoindre une escorte qui l'attend dans la forêt proche. Elle ne la fera intervenir que si cela peut changer de manière décisive la bataille, mais sinon, elle préférera attendre les résultats de la bataille. Notez que de part et d'autre, la victoire consiste à mettre l'adversaire en déroute, lui faire perdre la face, pas à l'exterminer. Chacun pourra venir chercher ses blessés et emporter le corps des morts.À l'issue de la bataille, consi-

dérerez que la moitié des unités défaites sont effectivement mortes, les autres étant blessés et démoralisés. Les chevaliers du camp qui a perdu sont fait prisonniers, soit dans le château de sir Odon, soit dans la forteresse de Barn. Taoda et Maria sont reparties aux premiers signes de la bataille, sans en être empêchées puisqu'elles ne sont pas des combattantes. Il est possible qu'Odon, ou les héros eux-mêmes, soient prisonniers.

La bataille se déroule à l'échelle 1 : 10, c'est-à-dire un pion pour dix unités. Les personnages sont considérés comme des héros, et l'armée de Maus oppose un nombre équivalent de héros adverses. Pour le champ de bataille, disposez deux collines face à face, chaque camp commençant à mi-pente, sauf une unité de cavaliers moyens de Maus et une unité de cavaliers lourds d'Odon qui sont au centre.

Maus
- 30 cavaliers moyens
- 30 cavaliers légers
- 30 orcs
- 30 archers longs

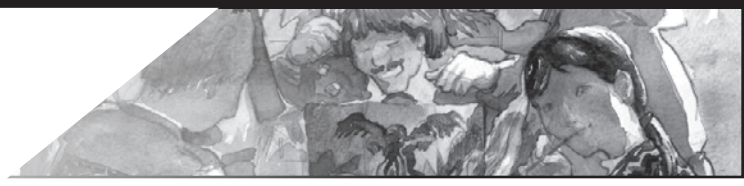
Odon (dont Lothar)
- 10 cavaliers lourds (dont 3 cavaliers lourds)
- 20 cavaliers moyens (dont 5 cavaliers moyens)
- 60 lansquenets (dont 20 lansquenets)
- 30 arbalétriers

Complications

Une fois la bataille terminée, de nombreuses suites sont possibles, à la manière d'un *sandbox*. La situation va encore se compliquer et l'issue dépendra des choix et des actions des héros. Quelle que soit l'issue de la bataille, les deux camps restent sur leurs positions : Maria considère que sa rivale a triché. Taoda récuse l'accusation et cherche à convaincre Barn de mobiliser les familles alliées en faveur de sa cause. C'est une intrigante patiente et dangereuse, même si elle est défavorisée par son environnement barbare qui ne s'embarrasse pas toujours de subtilités. Lorsqu'elle comprendra la menace que représentent pour elle les PJ, elle cherchera à les déstabiliser par tous les moyens (rumeurs, « accidents », ...).

Maria cherchera à faire des PJ ses alliés privilégiés, au nom de leur devoir envers le défunt baron et son fils, leur suzerain. C'est par leur entremise qu'elle agit. Elle est moins subtile, plus passionnée et plus emportée que Dame Taoda. Si elle se sent menacée dans sa position, par exemple si les PJ enquêtent sur la naissance de son fils, elle cherchera à les diviser et à les écarter, quitte à faire forger des preuves de leur trahison ou à soulever de faux témoignages contre eux. Odon, lui, est dépassé par les événements. Il est jeune et influençable et, surtout, souhaite épargner son frère et mieux le connaître.

Quelques possibilités sont listées ci-après, sous la forme d'un *sandbox*. Déclenchez les événements au fur et à mesure, pour relancer l'intrigue ou créer de l'action. Laissez les joueurs échafauder des hypothèses, rebondissez dessus. Il est important qu'ils se sentent libre s'agir. N'oubliez pas que les barbares forment la majorité de la population, que les seigneurs impériaux sont des conquérants et que la guerre civile couve déjà plus à l'est avec la rébellion Sotjik. Les PJ doivent agir avec subtilité et détermination.



1) Libérer des prisonniers (ou s'évader)

S'il y a des chevaliers prisonniers dans la forteresse de Barn, les héros peuvent être envoyés par Odon, ou par Dame Maria si Odon est lui-même captif, pour veiller à leur libération. La mission consistera, officiellement, à négocier la rançon, ce qui peut nécessiter plusieurs allers-retours. Mais il n'est pas impossible que des aventuriers audacieux décident de tenter un coup de force, ou que des aventuriers prisonniers cherchent à s'évader. Les prisonniers seront séparés dans les cellules souterraines du sanctuaire de Dame Taoda (voir *La Barnwierdza*).

2) Prouver que Taoda est une sorcière

C'est la première demande de Dame Maria. D'après elle, la sorcellerie est un crime puni de mort par empalement, selon la loi impériale. Cependant, il faudra réussir à prouver que Taoda a effectivement employé un maléfice. Bien que cela soit passible d'exil chez les barbares, la plupart considéreront que la mère avait le droit de bénir son fils au nom des dieux et que ce n'est pas un crime. Mettez en scène un dialogue de sourds entre des cultures que tout oppose.

3) Démasquer un espion

La noblesse de Schwartzstein, le château d'Odon, est d'origine urgoth, mais la plupart des servants et servantes sont des barbares. Nombre d'entre eux entretiennent des liens claniques avec des familles qui soutiennent Maus. Espionnage et sabotage sont donc un risque permanent. On se méfie d'eux, à raison. Mais que se passerait-il, par exemple, si le brave Osbern, écuyer de sire Fulrad, qui assiste à tous les conseils de guerre avec son maître, faisait passer des messages à Dame Taoda pour l'amour d'une belle barbare ?

4) Empêcher un assassinat

Dame Taoda ne souhaite pas la mort de sa rivale, qu'elle veut voir souffrir. Mais dans sa fureur, elle va tenter de faire tuer Odon. Arzena, une jeune servante à sa solde, va empoisonner une cruche de vin, mais par mégarde, c'est ce vieux soiffard de sire Dagmar, l'un des chevaliers d'Odon, qui va la boire et en mourir. L'enquête peut commencer. Si Taoda détient déjà Odon, elle essaiera de faire assassiner l'un des PJ de la même manière.

5) Convaincre le duc de Vergland

Afin de s'assurer du soutien du duc de Vergland, son suzerain, Odon demande aux aventuriers de se rendre dans son vaste château, non loin de Lausbourg, pour préparer la passation du serment de fidélité vassalique – et lui remettre quelques cadeaux. Bien évidemment, les hérauts de Maus arrivent au même moment, chargés de fourrures précieuses, pour la même raison. Le duc Svorak, que la situation amuse et inquiète tout à la fois, laissera les deux camps rivaliser d'intrigues pour obtenir son soutien. Lui-même né d'une mère barbare, il est loin d'être hostile à Maus…

6) Rallier les forces

En allant de ferme en ferme, de clan en clan, de motte féodale en motte féodale, il est possible de rallier des forces, ou de convaincre certains de ne pas passer à l'ennemi. Mais chacun a ses exigences, ses secrets et ses conditions, sans compter que les émissaires de Maus et de sa terrible mère sont également à l'œuvre. Les aventuriers parviendront-ils à masser plus de forces que leurs ennemis pour une nouvelle bataille ?

7) Faire appel aux Sniderburg

Dame Maria souhaite implorer l'aide de sa famille, les puissants Sniderburg, pour qu'ils lui envoient des renforts mercenaires, quitte à mettre à feu et à sang les terres des barbares. C'est une éventualité à conserver pour relancer l'action. Faites savoir aux PJ qu'un coursier est parti vers leur château et que des renforts pourraient arriver dans moins de deux mois. Ce délai donne à Taoda le temps d'agir. Surtout, cela revient à remettre le sort de la baronnie entre les mains de mercenaires de l'ouest, qui ne connaissent rien aux enjeux de l'est.

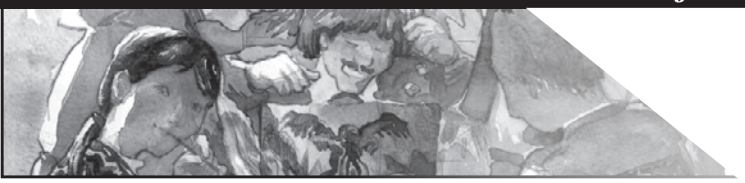
8) Mettre en doute la légitimité d'Odon

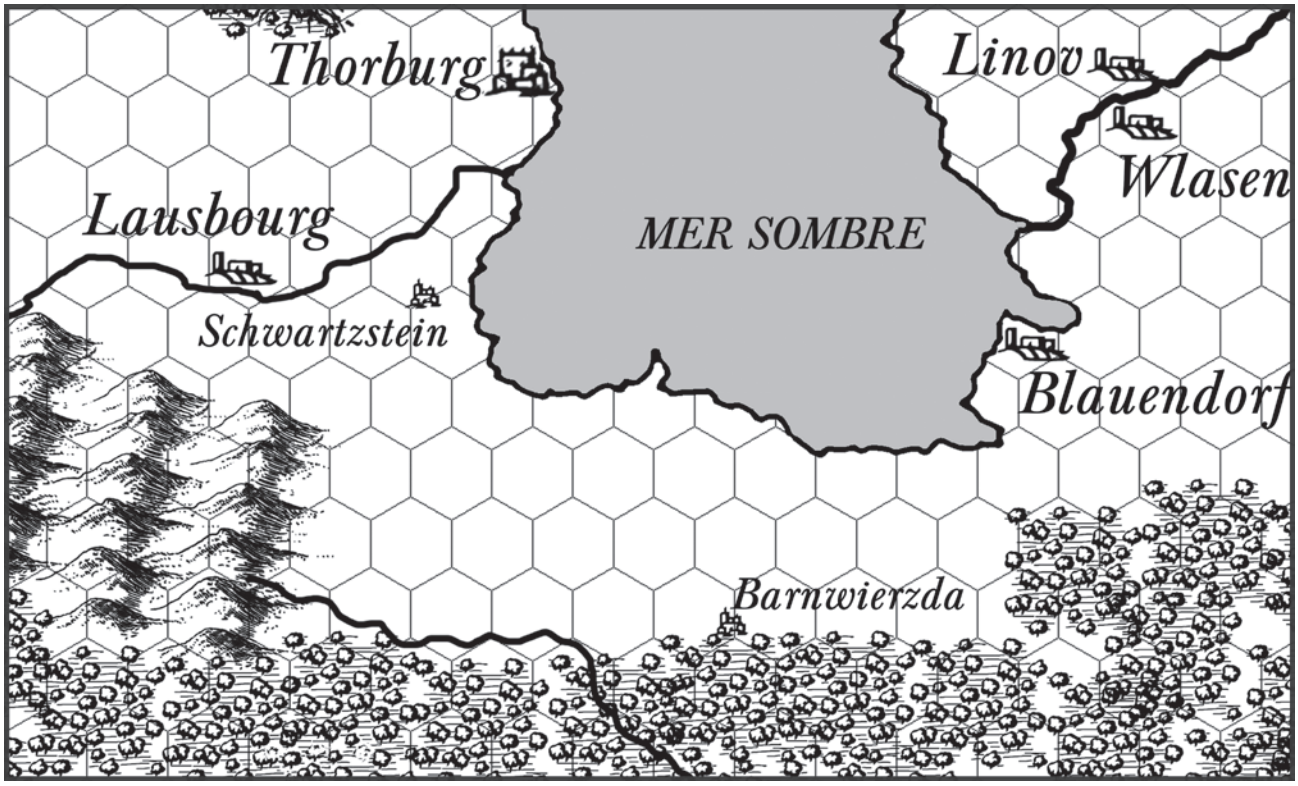
Les indices risquent de s'accumuler, d'autant plus que les agents de Taoda ne ménagent pas leurs peines pour trouver des preuves qu'Odon n'est pas le fils de Sven. Certaines vieilles servantes savent bien que Maria était déjà enceinte lorsqu'elle est arrivée. Les PJ vont-ils chercher à brouiller les pistes par fidélité à Odon ou au contraire, se rallier à Maus ?

9) Tuer Maus, Barn ou Dame Taoda

C'est une très mauvaise idée, même si les PJ l'auront probablement. Cela sera considéré comme un assassinat, qui soulèvera les clans barbares restés neutres jusqu'ici pour exiger réparation, c'est-à-dire la décapitation suivie de l'empalement de la tête jusqu'à pourrissement. Si le vieux Barn venait à mourir, Taoda pousserait Maus à lui succéder, ce qui le renforcerait. Si Maus mourrait, Taoda redoublerait de coups bas pour le venger et cela déclencherait une vendetta à laquelle ses cousins seraient tenus de participer. Si Taoda meurt, elle devient une martyre des barbares opprimés. Le fait qu'elle soit une sorcière n'y change rien, au contraire.

D'autres plans peuvent être envisagés, comme renforcer le prestige d'Odon en l'accompagnant dans une quête contre un monstre dangereux, si vous voulez sortir le vieux donjon que vous avez toujours rêvé de maîtriser…





VOYAGE DANS LES TERRES SAUVAGES

Le duché de Vergland occupe une position frontalière, séparant les terres civilisées de l'Empire des terres sauvages peuplées par les barbares Midjiks. Ceux-ci forment la majeure partie de la population du duché, en dehors des bourgs dont le plus vaste ne dépasse pas 1 500 habitants. La baronnie de Schwartzstein en forme la partie orientale, bordée par les hautes falaises qui surplombent la mer, balayées par les vents du nord, dépourvues de ports.

Il n'y a pas le moindre bourg, seulement quelques villages fortifiés de colons et de vastes fermes barbares, reliées entre elles par un réseau de solidarité familiale. Faiblement peuplées, elles sont habitées par des tribus d'humains et d'orques verts, ainsi que par des artisans gnomes qui vont de ferme en ferme pour travailler le métal. Le climat est froid, pluvieux et brumeux à cause des vents venus du nord. Elle est traversée d'une importante piste de commerce par lesquelles passent des caravanes lourdement armées venues de Branymost, de Zamograd ou des steppes Zirkhasiennes. Le paysage est formé d'une mosaïque de bois de pins ou d'arbres isolés, et de collines herbeuses entre lesquelles courent des torrents glacés.

Lorsqu'on voyage dans les terres sauvages, il y a une chance sur six de se perdre, et une chance sur six de faire une mauvaise rencontre (lancez 2d6 sur la table suivante). Chaque demi-journée, il y a une chance sur deux de croiser une ferme barbare, enclose d'une palissade de bois.

2-4 Un groupe de 3d6 cavaliers barbares arrive à l'horizon. Ils transportent des fourrures précieuses. Leur chef, Witek, un émissaire de Dame Taoda, est chargé de les offrir à des chefs de clans importants pour les inviter à soutenir la cause de Maus.

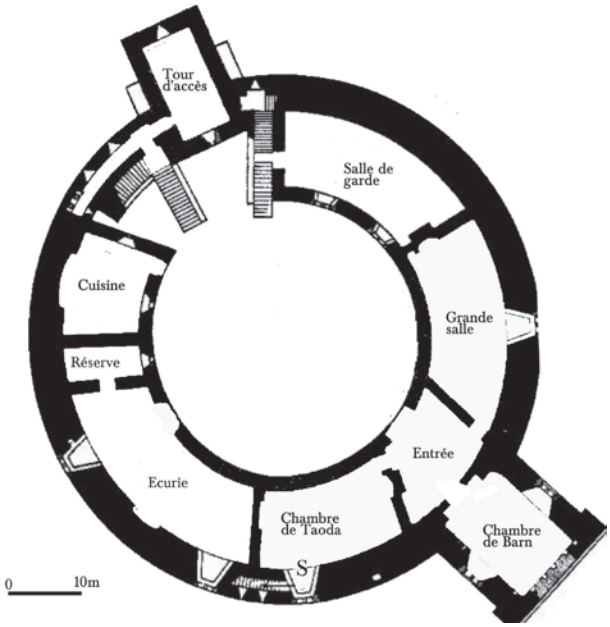
5-7 Un groupe de 2d6 gnomes, avec un poney et une charrette remplie d'outils de forgeron, se rendent au village le plus proche. Dans leurs pérégrinations, ils ont entendu de nombreux barbares favorables au seigneur Maus, qui maudissaient les machinations de « l'étrangère », c'est-à-dire Dame Maria.

8-9 Une bande de 4d6 jeunes orques est embusquée dans les sapins. Ils ont appris qu'il y avait une guerre et cherchent des armes pour s'engager comme mercenaires. S'ils pensent raisonnablement pouvoir l'emporter, ils attaqueront les aventuriers avec leurs arcs. Sinon, ils proposeront leurs services.

10-12 Les aventuriers découvrent un pilier de bois fraîchement érigé, surmonté d'un crâne d'ours, dans un cercle tracé en pierres blanches. S'ils pénètrent dans le cercle, 3d6 adeptes du culte de l'Ours et un chamane (clerc 3, Chaos), tous berserkers, ne tarderont pas à approcher pour venger cette offense. Les adeptes sont favorables au seigneur Maus.

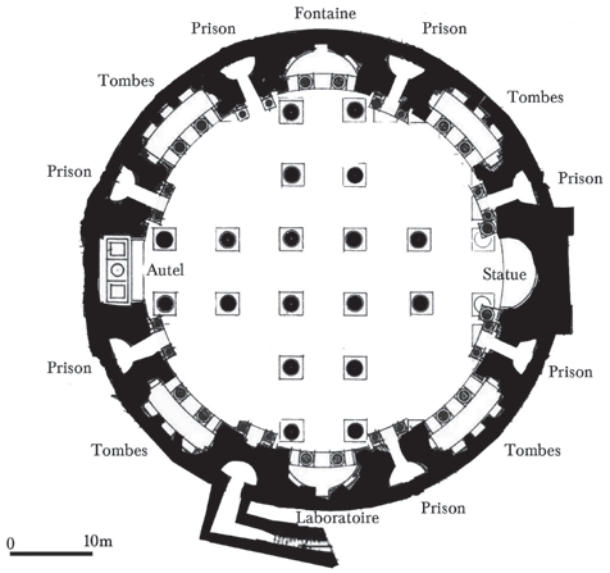
La Barnwierdza

La forteresse du vieux Barn est une colline fortifiée. Les murs extérieurs, les soubassements des bâtiments intérieurs et les parties basses des deux tours sont bâties de pierre, le reste est construit de bois. On entre par le bas de la tour d'accès, ou par les tunnels aménagés dans l'écurie et la grande salle. Les défenses ne sont pas très bonnes face à des engins de siège, mais le chemin de ronde permet de déployer un grand nombre d'archers à couvert. La cour principale est occupée par les activités agricoles qui se déroulent ici dans la journée : réparation des outils, abatage des bestiaux, battage du blé, etc. Chiens et porcs errent à leur gré. Au centre se trouve une idole de pierre vouée à Thor.



Le vieux Barn ne sort guère de sa vaste chambre, où il passe son temps à jouer seul aux échecs près de la cheminée, ou avec Taoda lorsqu'elle souhaite l'entretenir d'un projet. Il est impotent, mais conserve toute sa tête. C'est là qu'il reçoit et qu'il rend la justice, d'une voix éteinte...

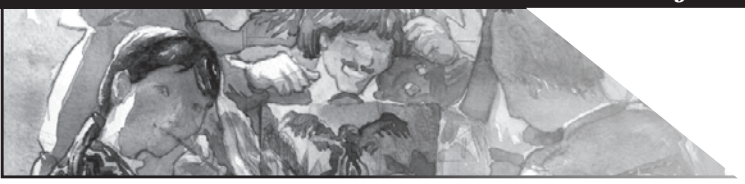
Le reste de la famille, c'est-à-dire sa femme et ses six enfants, sont en général dans la grande salle, qui sert à la fois de chambre, d'ouvroir et de salle à manger. La forteresse est gardée par 20 archers (arc, dague, CA 6, 1d6 PV) et 20 fantassins (épée courte, pique, CA5, 1d6+1 PV), ainsi que douze mercenaires orques la nuit (épée longue, CA 4, 1d6 PV). Ils dorment le jour dans l'écurie et ne s'entendent guère avec les gardes. Dans chaque pièce, on peut trouver en outre 1d6 servants ou servantes, humains et halfelins. Le confort est très sommaire, mais les meubles sont sculptés et peints à la main.



Seule la chambre de Taoda possède une serrure. Son intérieur est plus luxueux que le reste, selon les normes des barbares. Elle possède des soieries, des tapis orientaux, une horloge gnome, et une vaisselle d'argent. Une porte secrète mène au temple souterrain, dont elle a découvert l'existence sous le château. Seule Taoda et ses servantes peuvent y accéder, les autres fuyant cet endroit maudit. Jouez sur le contraste entre la partie haute, forteresse rustique, et la partie inférieure, sombre et décadente.

Le temple souterrain

Dédié à la *Déesse Araignée*, qui vit tapie dans les *Entrailles* du monde, cet ancien sanctuaire sous la colline a été découvert par Taoda, qui l'avait visité en rêve. Constituée d'une multitude de voûtes de pierres à l'architecture inquiétante, il n'est pas éclairé. À l'intérieur, les torches ne portent guère au-delà d'une volée de colonnes. Si des prisonniers ont été pris à la bataille, ils seront enfermés dans les cellules latérales, de préférence séparément. Les servantes de Taoda (torche, CA 9, 1d6 PV) se chargent de les nourrir. Le laboratoire, contenant ses philtres et cornues d'alchimiste, la bibliothèque et ses livres de sorts se trouvent dans l'une des alcôves près de l'escalier. Il vaut mieux ne pas approcher des tombeaux des anciennes prêtresses qui pourraient revenir sous la forme de goules, ni approcher de l'autel maléfique ou de l'immense statue de la déesse, car ses filles, les araignées géantes, y abondent. Elles ne s'attaquent jamais à Taoda et ses servantes, qui les nourrissent régulièrement de condamnés à mort.



Épilogues

Ce scénario propose essentiellement un point de départ, une situation initiale, mais pas de conclusion bien définie. Plusieurs manières existent de le conclure. Certains joueurs voudront résoudre le problème de manière expéditive, en se débarrassant de Taoda et de Maus. Ils seront récompensés par une révolte généralisée des clans barbares. D'autres s'attacheront à démontrer qu'elle est une sorcière malfaisante, ce qui galvanisera ses ennemis, mais n'émouvra point les barbares qui ne la respecteront que plus. Une victoire militaire (l'armée adverse défaite sur le champ de bataille), précédée d'une victoire diplomatique (de nombreux clans ralliés, le soutien du duc de Vergland, le prestige d'Odon renforcé), emporterait le respect des barbares. D'autres retournements sont possibles, y compris le ralliement des personnages à Maus, par exemple si la légitimité d'Odon est mise en doute.

Personnages Joueurs

Wulfran von Alden

Humain Guerrier 5 (Loi)

Fo 9 In 12 Sa 9 Co 11 De 6 Ch 9 PV 22 CA 2

Ordonné chevalier récemment, Wulfran est un garçon lourd et un peu pataud en apparence, mais vif d'esprit et grand lecteur de gestes épiques. Il a servi comme écuyer du baron Sven von Schwartzstein et connaît bien son fils Odon, dont il a partagé l'adolescence. Depuis la mort de son propre père, il possède un petit village et une motte féodale à une journée de cheval de Schwartzstein. Bien entraîné au combat, il rêve de briller dans de grandes aventures épiques.

Armure à plates, bouclier, lance, épée longue, arbalète

Dietmar Svedberg, dit Svedbergius

Humain Magicien 5 (Neutre)

Fo 6 In 15 Sa 13 Co 8 De 14 Ch 10 PV14 CA 9

Natif de Wassel, Svedbergius est un être chétif, dont la longue chevelure noire fait ressortir la pâleur du teint. Hautain et cynique, il s'honore de sa famille vieille-impériale et parle la langue naine à merveille, oubliant qu'il en a été chassé pour avoir refusé d'épouser une cousine qui lui déplaisait. Il est l'astrologue personnel de Dame Maria von Sniderburg. L'expérience lui a appris que les sphères élémentaires étaient un langage trop subtil pour cette aristocrate qu'il valait mieux bercer de présages heureux.

Dague dissimulée, robe et manteau. Il possède dans son laboratoire les livres des sortilèges courants de niveau 1, 2 et 3. N'oubliez pas que dans OD&D, les mages disposent de tous les sorts accessibles à leur niveau dans leurs grimoires.

Humbert Greiwald

Humain Prêtre 5 (Loi)

Fo 10 In 10 Sa 16 Co 15 De 10 Ch 11 PV 16 CA 5

Grand gaillard à la barbe florissante, Humbert est un homme sage et avisé, mais doté d'un caractère abrupt et parfois orageux. Chapelain de Schwartzstein, il est prêtre d'Odin. À ce titre, il conseille le baron et sa famille, avec fermeté et lucidité. Il ne craignait pas de s'opposer au défunt baron, pas plus qu'il ne craint Dame Maria, sa veuve. Il accorde une grande importance au principe dynastique, mais soupçonne Odon de ne pas être le fils du défunt baron Sven.

Manteau long, cotte de maille, marteau

Ingo « Airelle »

Humain Guerrier 5 (Neutre)

Fo 9 In 6 Sa 10 Co 9 De 9 Ch 11 PV 17 CA 7

Ingo, dit Airelle, est un adolescent blond et souriant. Né dans un clan barbare, il a été élevé dans la famille du baron Sven comme otage. Très content d'être là, il a trouvé sa place en rendant, avec une grande gentillesse, d'innombrables services, parfois inattendus, compensant par sa bonne volonté les catastrophes de son étourderie. Il est d'une loyauté parfaite envers sa famille d'accueil, mais ses origines barbares pourraient lui attirer des ennuis dans cette histoire.

Veste de cuir, épée courte, fronde

ANNÉE 1975

Un scénario de **Nicolas Dessaux** • Illustrations de **Guillaume Tavernier**

Dans les entrailles de la montagne maudite

pour *Tunnels & Trolls*

L'Introduction dont vous êtes le héros

1 – Les PJ se posent des questions sur leur identité profonde, leurs relations avec leur entourage et partagent leurs angoisses sur un mode semi-narratif, où le système a de l'importance. Si cette introduction vous convient, allez en 2. Sinon, allez en 3.

2 – Feuilletez ce volume, surtout vers la fin. Vous trouverez peut-être un scénario à votre goût. Dans le cas contraire, apprenez le norvégien.

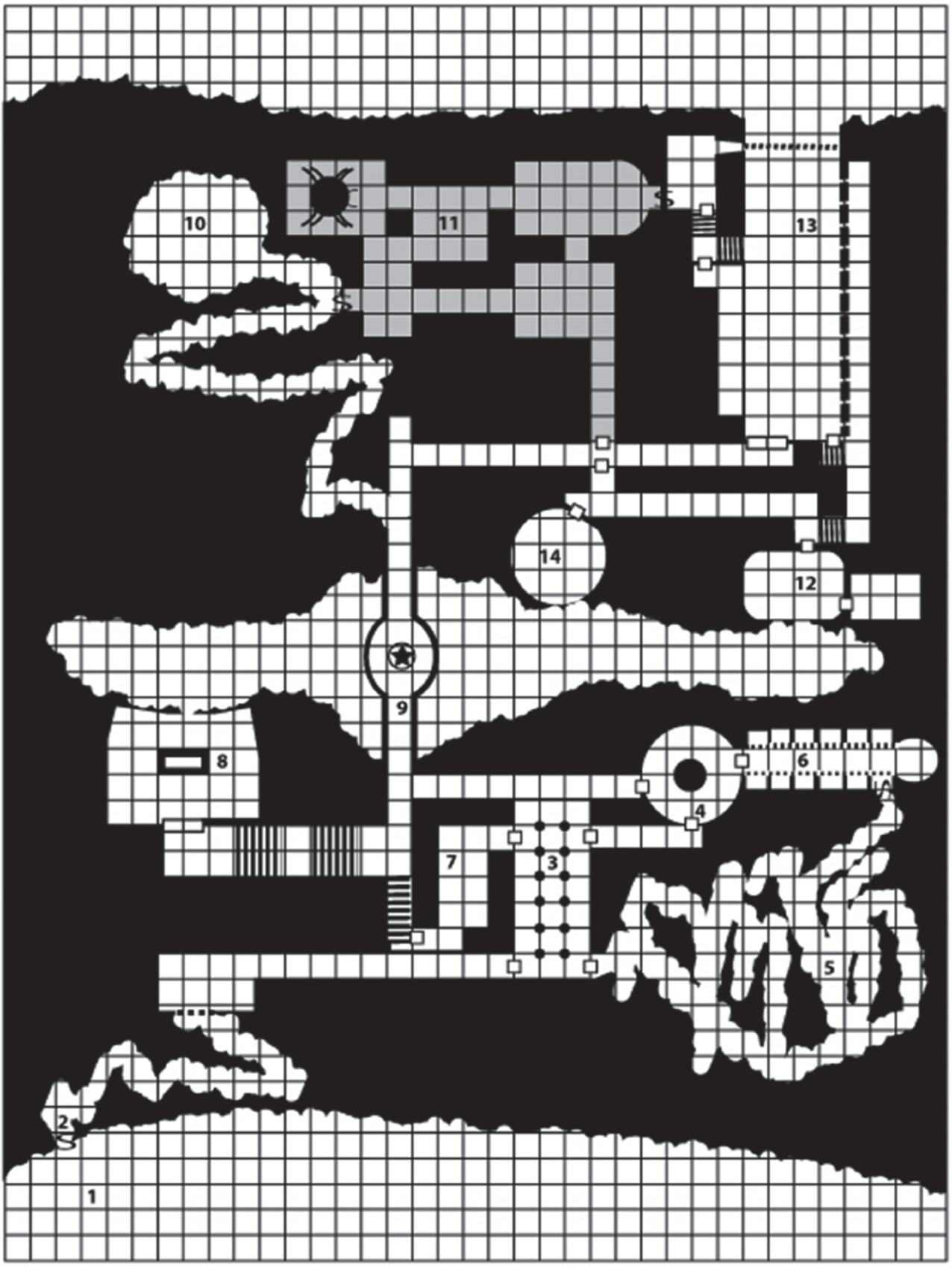
3 – Les PJ ont l'intention de poutrer des monstres, de voler leurs trésors et de devenir très riches pour dépenser leur argent dans des orgies sans nom. Vous pouvez commencer l'aventure.

« *Ma conception du monde de T&T était fondée sur le Seigneur des anneaux, tel qu'il aurait été fait par Marvel Comics en 1974, avec Conan, Elric, le Souricier gris et une bande de vilains lâchés dedans* », déclarait Ken Saint-André dans une interview. Ce scénario puise donc largement dans ces sources vénérables pour retrouver l'expérience de *Tunnels & Trolls*. L'influence létale de Grimtooth est une autre source d'influence notable.

La montagne maudite est composée de plusieurs secteurs. Le premier, centré sur le tunnel central et ses dépendances, est régulièrement patrouillé par des mercenaires humains et orques. Les autres sont abandonnés, car ils sont décidément trop dangereux ou infréquentables. Dans la partie centrale, lancez 1d6 chaque fois que les personnages entrent dans une salle, arpentent un couloir ou font une pause. Sur un résultat de 1, des monstres errants débarquent. Ils servent à donner une vision dynamique du donjon. ET à tuer des PJ, aussi.

Tunnels & Trolls est l'un des plus anciens jeux de rôle. Ecrit après quelques parties de Donjons & Dragons, il en conserve certains traits tout en apportant sa propre vision, plus fun, plus déjantée. C'est aussi un jeu qui a conservé et agrandi sa communauté de fans à l'échelle internationale, d'édition en édition, sans changer ses mécanismes fondamentaux. La particularité la plus marquante de T&T, c'est d'avoir pris au sérieux la notion de combat en mêlée : au lieu de gérer chaque action individuellement, on additionne les scores de combat de chaque camp, exprimés en dés en bonus, et on compare les totaux après avoir lancé une brouette de dés. Comme dans les bagarres du village d'Astérix, tout le monde fout des baffes à tout le monde…
Fiche Grog : http://www.legrog.org/jeux/tunnels-trolls

1. 3d6 orques en patrouille
2. 1d6 orques en maraude
3. 3d6 mercenaires humains en patrouille
4. 1 troll et son dresseur orque
5. 1d6 hommes-rats
6. Relancez deux fois...


10
11
13
14
12
9
8
6
4
7
3
5
2
1

Certaines autres parties sont également hantées par des monstres errants signalés dans leur description.

1 - Les sables hurlants

L'extérieur du donjon est constitué d'un vaste marais de sables mouvants, hérissés de pierres percées par les vents depuis des millénaires pour former d'étranges silhouettes. Le vent produit des sifflements stridents, difficilement supportables. Dès qu'on s'écarte de la route, renforcée de dalles de pierre, le sol devient de plus en plus instable et dangereux. Les pas sur le sable risquent d'attirer une immense créature qui vit dans les profondeurs fangeuses, dont on ne verra que les pseudopodes translucides. Son apparition est toujours précédée de mouvements sinistres du sol. Elle craint les flammes et la lumière trop vives, qui la forcent à se rétracter pendant 1d6 rounds. Les montures ou gardes laissés à l'extérieur seront irrémédiablement dévorés. Si la créature perd plus de la moitié de son MR, elle se rétracte pendant 1d6 jours le temps de se régénérer et de revenir en pleine forme.

2 - La porte dérobée

Cette porte taillée directement dans la roche est gravée de runes antiques, que seul un sorcier peut déchiffrer. Elles racontent des choses trop obscènes pour être rapportées ici. Pour l'ouvrir, il faut lancer un sortilège, n'importe lequel à vrai dire, car elle se nourrit d'énergie magique. Ou alors, lancer une bordée de jurons dans une langue archaïque, allez savoir pourquoi. Ou tout autre moyen que les joueurs pourront imaginer. Les seuls problèmes qui se poseront sont les velléités de la créature des sables (1) de dévorer tout ce qui s'attarde au pied de la porte, et le piège qui se trouve juste derrière. Rien de bien grave, si on le désamorce en tirant sur le septième canine à gauche, puisque le couloir ressemble à s'y méprendre à une gueule béante d'une créature vivante. Si on néglige ce détail, le couloir, comme mû par une force indicible, se met à se refermer. En courant assez vite, en bloquant le piège, en ayant beaucoup de chance, on peut accéder à la herse fermée qui se trouve plus bas. Ah oui, les gardes derrière la grille ont bien des arbalètes.

3 - Le charnier attaque

Arrivés dans cette salle, les PJ pourront prendre la mesure de l'ampleur du massacre qui s'est déroulé dans ces souterrains. Partout, ce ne sont que cadavres putréfiés et traces de combat, bras et têtes coupés gisant au milieu de fragments d'armures. Bien sûr, attendez que les PJ soient au milieu du charnier pour que les corps, entiers ou débités, se relèvent pour châtier les intrus. Ils sont trop nombreux pour être tous détruits, mais des PJ prudents et rapides devraient pouvoir se réfugier dans une zone plus dangereuse encore.

4 - L'escalier infernal

Cette salle forme une immense colonne entourée d'escaliers en spirale qui distribuent des passages vers les différents niveaux. À plusieurs reprises, ces escaliers viennent se croiser au milieu de la salle, ce qui, en l'absence de lumière, ne facilite pas la détermination du meilleur chemin. De toute façon, les escaliers sont en très mauvais état. Certaines portions, parfois substantielles, manquent. D'autres craquent sous les pas des PJ ou s'effondrent brusquement. Chaque tentative d'atteindre un nouveau niveau demande un jet de sauvegarde du niveau correspondant, sous peine de choir. Les PJ trouveront sans doute une meilleure solution. Ou périront dans une chute mémorable. Jusqu'ici, tout va bien.

Les mercenaires et les orques connaissent bien cet escalier, même s'ils ne s'y aventurent guère. Par contre, s'ils savent que les PJ sont coincés dedans, ils prendront position sur des plates-formes stables en haut ou en bas, pour leur tirer dessus avec leurs arbalètes.

5 – Le peuple perdu

Dans cette section du donjon vivent les hommes-taupes dégénérés. Isolés depuis des siècles. Ils survivent en dévorant chauves-souris et lichens. Difficile de dire s'ils étaient jadis des hommes, des nains ou des hobbits, tant ils ont évolué. Ils sont totalement glabres, la peau rose et nue, avec d'immenses incisives qui leur pendent de la bouche, des yeux atrophiés et un odorat sur-développé. Ils n'oseront jamais attaquer des PJ de front. Si ceux-ci restent soudés, ils ignoreront peut-être jusqu'à la présence des hommes-taupes. Par contre, un PJ imprudemment isolé court le risque d'être dévoré. Si les hommes-taupes sont acculés au combat, ils se rendront pitoyablement et proposeront de se mettre au service des PJ, dans un sabir infâme, en attendant de pouvoir les trahir.

6 – Les prisons

Ce secteur est composé des anciennes prisons et de la salle de torture. Les cellules sont ouvertes, c'est-à-dire que la lourde grille de fer est suspendue en l'air. Si on a le malheur d'y entrer imprudemment, la grille retombe quelques instants plus tard et le mécanisme se bloque. Il n'y a pas de solution pour sortir pour les prisonniers. Par contre, en huilant convenablement le mécanisme central situé dans la dernière portion du couloir, on peut essayer de réunir assez de force (25 points au total) pour tourner la manivelle et faire remonter les grilles. Autrefois, un troll était affecté à cette tâche.

7 – La beuverie

Arrivés à ce niveau, on entre dans la partie encore fonctionnelle du donjon. Dans ce secteur, une trentaine de guerriers sauvages sont engagés dans une immense beuverie. Ils ne sont ni au meilleur de leurs capacités, ni très coordonnés dans leurs attaques.

8 – Le tombeau du roi

Cette salle forme un cul-de-sac, bien que par les meurtrières on puisse voir ce qui se passe dans l'escalier infernal. Les portes renforcées de métal sont particulièrement impressionnantes. Au centre se trouve un immense mausolée surmonté d'un gisant de roi en armure, supporté par douze statues de chevaliers en bronze. Si les PJ essaient d'ouvrir le tombeau, la statue royale se redresse pour combattre, épaulée par ses douze chevaliers. Et, telle une poupée russe, une momie se trouve à l'intérieur…

Lorsque les PJ seront coincés dans cette salle, faites arriver une horde de gobelins accompagnés d'un troll par l'unique couloir. Ils font assez de bruit pour que les PJ puissent se barricader en attendant la mort, ou combattre jusqu'au dernier. Leur première action sera de faire s'effondrer sur les PJ les portes de bronze, bousculées par le troll.

9 - Le pont des enfers

Ce pont lancé au-dessus du gouffre est dans un état lamentable, comme s'il avait été ébranlé à plusieurs reprises par des combats titanesques. En son centre, au droit de la pile, se trouve une sorte d'idole d'airain démoniaque portant une vasque de sacrifice. Les serviteurs orques et humains

des Neuf (voir salle 14) peuvent passer sans risque, mais ne manquent jamais de s'incliner devant l'idole lorsqu'ils le font.

Si les PJ prennent la précaution de s'adresser à l'idole respectueusement, en se prosternant devant elle, en la flattant et en exhibant sans honte leur crainte, puis lui offrent un sacrifice humain, elle les laissera tranquille. S'ils essaient de passer à côté ou font signe de lui manquer de respect, elle fera jaillir un monstre de la vasque sacrificielle par round, dans l'ordre suivant :

1 – Une nuée de chauve-souris vampires
2 – Une tigresse à dents de sabre
3 – Deux guerriers morts-vivants
4 – Une pieuvre géante, volante
5 – Un serpent gigantesque
6 – Un élémentaire de feu

Enfin, si les PJ font mine de passer outre ou s'attaquent à elle, c'est l'idole elle-même qui se lèvera pour combattre, employant la vasque comme bouclier tandis qu'elle fait apparaître une épée de flammes dans sa main. Ce qui est dommage pour les PJ, c'est que c'est le dernier combat que le pont peut subir sans céder. Il leur faudra trouver une solution pour passer avant que dans sa folie destructrice, la monstruosité ne détruise l'unique passage vers l'autre côté du gouffre.

10 – La forêt interdite

Lorsque les PJ sont suffisamment engagés dans ce tunnel, une horde d'orques innombrables arrivent *derrière* eux. Ils peuvent engager un combat sans issue, ou détaler en courant dans la direction où on aperçoit un peu de lumière. Lorsqu'ils approchent de la lumière, les orques cessent la poursuite et s'enfuient en courant.

Arrivés au bout du tunnel, les PJ voient effectivement de la lumière, une merveilleuse et douce lumière émanant d'une forêt féerique. Celle-ci est habitée par une merveilleuse elfe blonde aux yeux doux et au sourire enchanteur, qui leur proposera des mets fabuleux, une eau rafraîchissante, des informations intrigantes sur leur avenir, et plus si affinités.

La réalité est moins glamour. Ils sont bel et bien dans une sordide grotte marécageuse, en compagnie d'une hideuse sorcière qui attend tranquillement que l'effet narcotique de ses décoctions aux champignons plonge les PJ dans un profond sommeil. Là, elle pourra tranquillement les disséquer pour les transformer en une multitude de composantes de potions fort utiles. À moins qu'ils ne se doutent de quelque chose et que trois pieds d'aciers ne mettent fin à toutes ses illusions...

11 – Dans les griffes de l'araignée

Cette partie du donjon est emplie de toiles d'araignées immenses et gluantes. On y trouve des cadavres d'orques, d'humains et deux hobbits putréfiés depuis des siècles dans des cocons de toile. Et vos joueurs se disent : bon, il va y avoir des araignées géantes, et peut être un trésor. Ne les décevez pas. C'est simplement pire. D'abord, les torches risquent de transformer une partie du secteur en nuage de flammes, carbonisant les PJ par la même occasion. Les survivants seront attaqués par des cadavres en flammes.

Si les PJ trouvent d'autres moyens de s'éclairer (lanterne ou magie), les cadavres sortent peu à peu de leurs cocons tandis que les PJ s'aventurent dans la jungle de toile, et les harcèlent dans les souterrains, dans un terrain miné de dalles cassées, d'escaliers et de puits.

L'araignée géante vivait dans la dernière salle de ce secteur. Un héros anonyme a mis fin à son existence séculaire. Son immense cadavre desséché emplit une partie de la pièce, dont elle ne pouvait plus sortir dans ses dernières années tant elle avait grandi. Par contre, sa myriade d'œufs n'attend que la présence de chair humaine pour éclore et se ruer vers la nourriture sur pieds.

12 – La taverne de la vieille

Cette taverne sert de lieu de rencontre entre les orques et les humains, qui passent leur temps à y exacerber leur virile rivalité. La tavernière est une vieille orque chenue qui sait se faire respecter et imposer la neutralité du lieu. Lorsque les PJ arrivent, trois orques sont en train de se bagarrer (le cas échéant, sur les affaires personnelles d'un de leurs compagnons morts). Les coutumes locales font que nul ne les attaquera ici s'ils n'en prennent pas l'initiative. Ils peuvent boire une chope de bière de champignons en toute quiétude, même si des poursuivants les attendent à la porte.

13 – Par ici la sortie

Au bout du corridor principal se trouve la sortie, c'est-à-dire les sables hurlants (1). L'escalier mène à la salle de contrôle de la herse et au mâchicoulis. Les couloirs latéraux, surélevés, sont percés de meurtrières qui permettent d'arroser de flèches toute personne passant par là, dans un sens comme dans l'autre, ce que les gardes ne manqueront pas de faire.

14 - Le conseil des Neuf

Les neuf seigneurs noirs de la montagne maudite se réunissent ici. Morts-vivants, ils n'éprouvent ni le besoin de dormir, ni celui de discuter pour ne rien dire. Ils attendent, silencieusement assis dans leurs stalles autour de la salle, donnant parfois un ordre laconique à leurs serviteurs. Ils

détestent être dérangés pour rien, mais l'expérience leur fait savoir que la présence d'aventuriers dans leur donjon est une nuisance qu'il faut traiter avec prudence. Dès qu'ils en seront avertis, ils prendront la direction des opérations, suivant l'avancée des PJ dans une boule de cristal qu'ils font passer de mains en mains pour discuter des contre-offensives possibles. C'est ce qui explique les regroupements tactiques d'orques et de mercenaires dans les endroits les plus propices à engager le combat.

S'ils sont menacés directement, les Neuf proposeront aux PJ un étrange marché : une place dans leur immortel conseil, en échange de leur tranquillité. Il faudra bien sûr accepter la phase désagréable, qui consiste à absorber des philtres alchimiques provoquant l'auto-momification et la mort dans d'atroces souffrances pour accéder à la vie éternelle et à la puissance des Neuf. La première partie est exacte : ceux qui absorberont le philtre vont mourir dans d'atroces souffrances. Pour le reste, c'est une drôle d'idée de faire confiance à des morts-vivants.

Pré-tirés

Les PJ sont des choses fragiles, auxquels il vaut mieux ne pas s'attacher. Chaque joueur commence avec 3 PJ, de niveau 1 à 6. Vous pouvez tirer au sort leur attribution, ou prévoir un système d'enchères en biscuits et boissons pour le MJ.

Équipez vos personnages avec 3d6 x niveau x 100 PO chacun. Ou donnez leur l'armure et l'arme de leur choix, vous gagnerez du temps. À la vitesse où ils vont mourir, ce n'est pas si mal.

			ST	*IQ*	*LK*	*CON*	*DEX*	*CHR*	
1.	**Korleen**	Rogue (6)	10	11	22	14	21	9	Adds +19 (proj. +28)
2.	**Grinko**	Rogue (3)	12	7	17	12	13	12	Adds +8 (proj. +10)
3.	**Daar**	Warrior (5)	17	8	21	15	10	10	Adds +14
4.	**Ariala**	Warrior (5)	20	14	17	14	9	5	Adds +13
5.	**Daktash**	Rogue (6)	13	11	25	17	24	10	Adds +26 (proj. + 38)
6.	**Emesh**	Warrior (4)	14	4	22	11	9	13	Adds +12
7.	**Kartay**	Rogue (3)	8	11	20	12	12	6	Adds +7
8.	**Sestia**	Rogue (6)	9	11	35	10	18	7	Adds +29 (proj. +35)
9.	**Baldab**	Rogue (3)	10	13	21	12	16	12	Adds +12 (proj. +16)
10.	**Dala**	Rogue (2)	6	11	12	13	13	15	Adds -2 (proj. -1)
11.	**Thalcea**	Warrior (4)	11	8	21	19	11	8	Adds +9
12.	**Eumenides**	Warrior (3)	9	5	23	15	9	15	Adds +11
13.	**Shaarzad**	Warrior (6)	10	7	36	25	10	13	Adds +24
14.	**Gar**	Wizard (2)	12	15	11	8	6	8	Adds +0
15.	**Ilweera**	Wizard (6)	9	23	17	11	12	11	Adds +0

ANNÉE 1975

Un scénario de **Philippe Tromeur** • Illustrations de **Flèche Bleue**

Les Ténèbres Métalliques

pour *Empire of the Petal Throne*

Ce module d'aventure dans le monde de Tékumel, pour le jeu de rôle *Empire of the Petal Throne* (1975), est destiné à environ 6 personnages de niveau 3. Scandaleusement simpliste et linéaire, il se veut représentatif de ce qu'est le jeu dans sa version primitive : un mélange funky entre fantasy, horreur et post-apo.

Recrutés par des prêtres pour pister un voleur d'artefacts, les personnages vont partir à la découverte de cavernes maudites peuplées de monstres étranges, et d'une ancienne base souterraine exploitée par des ennemis de l'humanité, probablement les premiers habitants de la planète…

La mission

Les temples de la ville de Thráya se font régulièrement dérober les objets magiques déposés en offrande, et notamment des Yeux, ces anciens artefacts sphériques aux pouvoirs très variés. Jusqu'à présent, personne n'est parvenu à identifier les voleurs, mais Fhtágn, prêtre du temple de Ksárul et maître de la sorcellerie, a trouvé une solution : disposer dans chaque temple de la ville un Œil piégé, pouvant être pisté grâce à un talisman dédié : le Narkélet !

Cet artefact ressemble à une plaque d'obsidienne grande comme deux paumes de main. On y voit l'œil apparaître sous la forme d'un point lumineux, qui clignote en cas de déplacement, et indique la direction et distance approximative à laquelle l'Œil se trouve.

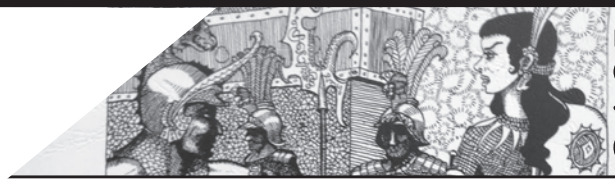
Les personnages sont recrutés comme mercenaires par des serviteurs de Fhtágn, sans doute après s'être présentés au Palais de la Divine Prêtrise, où se constituent des équipes de surveillance mixtes, mêlant des personnages de tout alignement, culte, voire race.

Motorisé par une variante chaotique de *Dungeons & Dragons* (canal historique), **Tékumel** est le premier univers de JdR à avoir été publié. Il s'agit d'une planète où cohabitent de très nombreuses races différentes. Le contexte se situe plusieurs millénaires après l'effondrement de l'ancienne civilisation humaine intergalactique, qui avait conquis la planète en compagnie de divers peuples extraterrestres, désormais captive d'un univers de poche. La technologie actuelle est redevenue antique/médiévale, mais de nombreux artefacts ultra-technologiques et mystérieux parsèment les ruines perdues. Les dieux existent ; ce sont de mystérieuses créatures extra-dimensionnelles offrant des pouvoirs considérables à ceux qui les vénèrent…
Fiche Grog : http://www.legrog.org/jeux/tekumel

Les personnages sont spécifiquement chargés de surveiller le temple de Thúmis, supervisés par le jeune Sevý, jeune prêtre en son sein. Leur mission, si l'Œil piégé est dérobé, est de suivre le voleur jusqu'à son repaire, et selon la situation, d'agir immédiatement ou d'appeler du renfort.

Personnages non-joueurs

Dans ce prologue, les personnages n'auront normalement pas à se battre, mais les deux principaux personnages sont sommairement décrits ci-dessous. Il est envisageable d'employer Sevý en tant que personnage-joueur. Il faudra alors le définir de manière plus détaillée.



Un Ahoggya

Fhtágn, prêtre niveau V, Qusúnchu (Haut Prêtre) de Ksárul, Seigneur des Secrets

Fhtágn est vêtu comme tous les prêtres de Ksárul : robe noire, masque souriant en bois noir, vaste toque carrée noire (semblable aux toques universitaires de notre monde).

Avide de savoir et de puissance, désagréable et inquiétant, Fhtágn est a priori le principal suspect de ces vols. Il en est conscient. C'est la raison pour laquelle, dans le cadre de cette enquête, il fait des efforts diplomatiques considérables ; il délègue cependant beaucoup de points pratiques aux prêtres des autres temples.

Sevý, prêtre niveau III, Su'úmel (Prêtre) de Thúmis, Seigneur de la Sagesse

Sevý est sobrement vêtu, comme tous les prêtres de Thúmis, d'une robe grise et d'une calotte noire. Modeste et discret, il fera tout son possible pour aider les personnages dans leur mission, parfois même au point d'être encombrant, venant très régulièrement prendre de leurs nouvelles ou leur proposer des boissons fraîches et des gâteaux.

Le voleur invisible

Les personnages errent dans le temple de Thúmis, en surveillant de loin les autels, et en gardant également un œil sur le Narkélet… Un beau jour, l'alerte se met à clignoter ! Quelqu'un vient de dérober l'Œil piégé !

Le voleur est difficile à repérer, car il s'agit d'un Tsú'uru, créature maîtresse des illusions (et totalement immunisée à la magie)… Dans le temple, il se fait passer pour un jeune prêtre ; dans la ville, il apparaît comme un jeune enfant, un marchand, etc.

Heureusement, les joueurs disposent du Narkélet ! Ils suivent le voleur jusqu'à un petit temple en ruine d'un dieu oublié. S'ils pénètrent dans ces ruines bien après le voleur, ils verront qu'il a disparu. En fait, il a pénétré dans un passage secret, dont l'ouverture se déclenche en basculant une statuette sur un bas-relief.

À la suite du voleur, les personnages s'engagent dans de ténébreuses cavernes (mais ils ont certainement emporté des torches)…

Les cavernes hantées

Les personnages chemineront dans des cavernes humides, où ils seront successivement attaqués par deux Biridlú errants puis, plus loin, par trois Thúnru'u proches de leur repaire puant…

Après ces péripéties, les personnages arriveront dans un long couloir aux parois, sol et plafond entièrement métalliques, éclairé par des appliques à la lumière vacillante…

Au bout de ce couloir, un escalier métallique en colimaçon les mènera vers la salle aux trésors, où se terre le voleur…

Note

Les personnages suivent le voleur à la trace, mais bien entendu le réseau de cavernes est un décor souterrain que les personnages pourront revenir explorer !

Deux Biridlú (§1221.2)

Chaînons manquants entre la méduse et le parapluie.
DV : 4+1 ; CA : 3

1. 15 PV □□□□□ □□□□□ □□□□□
2. 13 PV □□□□□ □□□□□ □□□

- Engloutissement (libération 40 %, 30 %, 15 %… dégâts 1D, 2D, 3D…)
- Doivent être brûlés ou régénèrent

Trois Thúnru'u (§1221.22)

Trolls énormes, aux gros yeux et à la peau flasque.
DV : 5 ; CA : 4

1. 20 PV □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
2. 17 PV □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□
3. 13 PV □□□□□ □□□□□ □□□

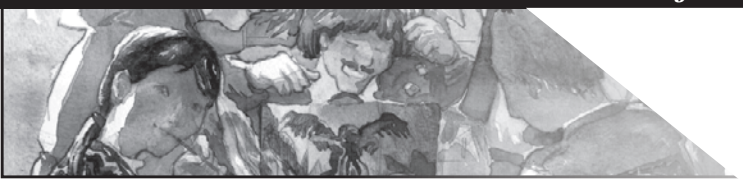
Trésors

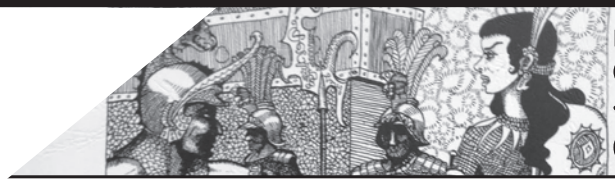
- Bouclier magique +1
- Bób, épée mauvaise, très intelligente et bavarde, +1 / +3 contre les Sérudlas
- Œil – Élévation d'une Barrière Infernale (n°22) : 50 charges non indiquées, pas de nom

La salle aux trésors

L'escalier en colimaçon (fortement branlant et bruyant) débouche dans une salle pratiquement vide : on n'y trouve qu'une étagère métallique, le voleur qui s'affaire à ranger les trésors dérobés, et une fenêtre fermée garnie d'un rideau bleu.

Si les personnages débarquent par l'escalier, le Tsú'uru aura eu le temps de changer son apparence : il se sera transformé en Oígres, haut prêtre du temple de Thúmis. Il essaiera de baratiner les personnages (« Bien joué les gars, bienvenue dans l'élite des gardiens des temples », etc.), et s'il échoue, il appelle sa collègue Yéleth à la rescousse, voire des Mrúrs si vous êtes sadique. Cette/ces créature(s) proviennent de la salle voisine, la « gare » décrite dans la dernière scène du scénario.





Si les personnages pensent à espionner à distance (via un sort de Clairvoyance par exemple), ils auront le temps de voir le Tsú'uru sous sa vraie forme, tentaculaire et amorphe, et de se préparer à la bagarre…

Tsú'uru (§1121.23)

Créature tentaculaire maîtresse des illusions
DV 5+3 ; CA : 3
PV 19 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□

- Totalement immunisé à la magie

Yéleth (§1121.24)

Androïde, sous la forme d'une splendide femme nue à la peau blanche.
DV 3 ; CA : 6
PV 14 □□□□□ □□□□□ □□□□

- Hypnotisme 1-6 personnages/tour

Trois Mrúr (§1121.23)

Zombies
DV 1+3 CA : 6

1. PV 6 □□□□□ □
2. PV 7 □□□□□ □□
3. PV 8 □□□□□ □□□

- Doivent être brûlés ou régénèrent en 2 tours

Trésors

- Œil - Appel d'une armée invincible (n°8) : 44 charges non indiquées, écrit en engsvanyáli
- Œil - Soirée entre amis (n°18) : 27 charges indiquées, écrit en mihálli
- Œil - Passage aux enfers (n°31) : 99 charges indiquées, pas de nom
- Œil piégé : 45 charges erronément indiquées, pas de nom
- Épée à 2 mains magique +2
- Boule de cristal creuse, avec de la neige tombant sur un paysage bucolique
- *Du'on Duqala Toruuna*, Parchemin d'invocation des Innommables (§1700.22)

Le Chemin des Maudits

La salle aux trésors communique avec une « gare » d'un réseau souterrain.

Au bout de quelques minutes, arrive un véhicule métallique, d'où surgissent trois Maudits (*Shunned Ones*), venus récupérer leur livraison quotidienne de trésors. L'atmosphère de leur véhicule, tout comme les bouffées de gaz sortant de leurs respirateurs, dégage une odeur soufrée abominable.

Ils se battront vaillamment ; dès que le combat tournera à leur désavantage, le Mage activera grâce à son amulette un Ru'ún qui se trouve dans le véhicule.

En cas de victoire, il restera aux personnages à rentrer au temple révéler leurs découvertes et, pour des aventures futures, poursuivre l'exploration des cavernes ainsi que du réseau souterrain. Ce dernier mène à une vaste base souterraine des Maudits, mais ces derniers scelleront vraisemblablement les tunnels quelques semaines après la fin de l'aventure.

Note
Les Maudits sont munis de masques respiratoires, qu'il est possible d'arracher. Le trio n'est pas très habitué à respirer l'atmosphère terraformée, ils subiront alors un malus cumulatif de -1 par round de combat à tous leurs jets de dés à 20 faces.

Rappelez-vous que le Ru'ún peut faire un jet de résistance contre l'amulette du Mage, raison pour laquelle ce dernier attendra quelques tours avant de s'y résoudre.

Maudits (§1127.9)

Humanoïdes fripés aux membres très longs, revêtus de robes à capuches.

Mage niveau V

DV : 4+1 ; CA : 2
16 PV □□□□□ □□□□□ □□□□□ □

- Amulette de contrôle du Ru'ún (sauvegarde 13)
- Dague magique 1D4+2

Sorts

- Froid (Groupe I) : 1-3 victimes, 5d6 de dégâts
- Invulnérabilité (Groupe III) : 2 tours

Deux Guerriers niveau IV

DV : 5+1 ; CA : 2

1. 21PV □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □
2. 17PV □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□

- Hallebardes +2 1D+1 (+2)

Ru'ún

DV : 11 CA : 2
50PV □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

- épée +1, arme à projectiles métalliques, corps électrifié 2D

N'oubliez pas la règle de différence de niveau (§730) : les personnages risquent de prendre 4D de dégâts à chaque attaque de ce terrifiant colosse de bronze…

AIDES DE JEU

Créer un nom de personnage

Ce que je conseille à un joueur débutant, c'est de prendre son prénom ou son nom de famille, le raccourcir éventuellement, inverser les lettres (ou les mélanger), et enfin de rajouter des accents rigolos (un accent aigu indiquant l'accent tonique, souvent sur la première voyelle, et éventuellement des trémas sur la moitié des « u »). Si le mot est un peu long, glissez une apostrophe entre deux consonnes.

Exemples

- Patrick → Patrik → Kírtap
- Alexandre → Aleks → Skelá
- Julien → Nyelüj

PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Vous trouverez ci-après une sélection de personnages variés de niveau trois, incluant également deux personnages non-humains aux niveaux ajustés selon leur puissance. Chaque personnage expérimenté dispose déjà d'un objet magique, chaque personnage possède une arme et une armure. Nous vous laissons décider du reste de leur équipement ainsi que de leur fortune en kaítars.

Notes

Nous avons choisi de noter les scores de réussite plutôt que d'échec pour les compétences et sorts. Le score de « capture » indiqué est utilisable pour toute manœuvre en combat, pas seulement les immobilisations (§725).

Personnellement, j'ai tendance à utiliser le bonus « to hit » issu de la Constitution en tant que bonus aux dés de vie, mais ci-dessous, nous avons appliqué la norme la plus fréquemment utilisée par les joueurs d'*Empire of the Petal Throne* : ce bonus s'applique aux jets de toucher.

Nyelüj

Prêtre niveau III (Su'úmel) bon
Culte : **Keténgku**, Maître des Parchemins (robe grise et bleue, calotte bleu ciel)

Force 30, Intelligence 91, Dextérité 88, Constitution 85, Pouvoir 98, Beauté 19
Toucher +2, Dégâts +3
magie +15 %, expérience +5 %, portes secrètes 40 %
Compétences 60 %, Magie 75 %, Capture 70 %
Maille (CA 5) magique +3, masse d'arme
Dés de vie : 2D+1 ; 8 PV : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐

Compétences professionnelles :

- 2 langues modernes : livyáni, mu'ugalavyáni
- 2 langues anciennes : tsolyáni classique, engsvanyáli
- produire lumière ☐
- détecter mal ☐
- guérir blessures légères ☐
- détecter pensées ☐☐☐

Compétences plébéiennes : teinturier, tisserand
Compétences spécialisées : marin, nageur/plongeur

Sorts : Protection contre le mal (groupe I) ☐

Nérak

Prêtresse niveau III (Su'úmel) mauvaise
Culte : **Dlamélish**, Dame des Péchés (robe verte transparente, tiare argentée, clochettes aux poignets et chevilles)

Force 31, Intelligence 88, Dextérité 46, Constitution 08, Pouvoir 70, Beauté 91
Toucher -2, Dégâts +1
magie +5 %, expérience +5 %, portes secrètes 40 %, 20 % d'échec de soins
Compétences 60 %, Magie 65 %, Capture 55 %
Maille (CA 5), masse d'arme magique +2
Dés de vie : 2D+1 ; 7 PV : ☐☐☐☐☐ ☐☐

Compétences professionnelles :

- 2 langues modernes : saá allaqiyani, yán koryáni
- 2 langues anciennes : tsáqw, mihálli
- produire lumière ☐
- détecter bien ☐

Compétences plébéiennes : parfumeuse
Compétences spécialisées : esclavagiste
Sorts : Mains du Grand Krá (groupe II) ☐ : dégâts d6d6

Skelá

Mage niveau III (Rusalá) mauvais
Culte : **Vimúhla**, Seigneur du Feu

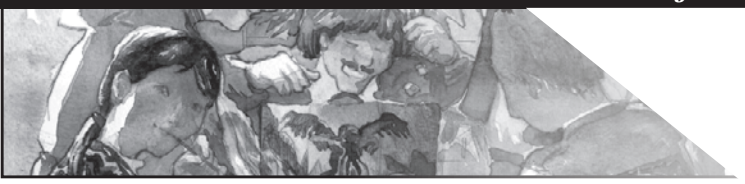
Force 05, Intelligence 90, Dextérité 73, Constitution 68, Pouvoir 68, Beauté 98
Toucher +2, Dégâts +1
bonus magique +5 %, portes secrètes 40 %
Compétences 60 %, Magie 65 %, Capture 56 %
Cuir (CA 7), dague : 1d4 (+1)
Amulette de Pouvoir sur les Morts-Vivants (§1400.8)
Dés de vie : 2D ; 8 PV : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐

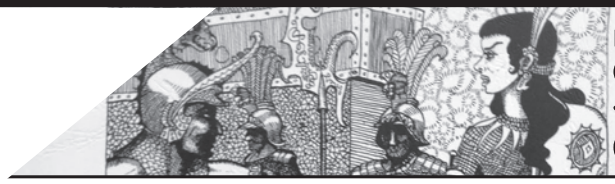
Compétences professionnelles :

- maîtrise corporelle ☐
- illusion ☐
- clairvoyance ☐
- clairaudience ☐☐☐

Compétences plébéiennes : épicier, marchand
Compétences spécialisées : forgeron/armurier

Sorts : Folie (groupe I) ☐





Kírtap

Guerrier niveau III (Kási) bon
Culte : **Chegárra**, le Roi Héroïque

Force 83, Intelligence 16, Dextérité 55, Constitution 97, Pouvoir 61, Beauté 57
Toucher +2, Dégâts +1
magie +5 %, expérience +10 %, soins +1
Compétences 60 %, Magie 65 %, Capture 50 %
Plate (CA 3), hache de bataille magique +2 : 1d6+1+2 (+1)
Dés de vie : 3D ; 16 PV : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐

Compétences professionnelles : lance, masse/fléau, hache, épée, fronde

Compétences plébéiennes : vigneron

Erréip'naej

Shén, Guerrier niveau I (Changadésha) neutre

Force 40, Intelligence 95, Dextérité 30, Constitution 71, Pouvoir 41, Beauté 68
Toucher +0, Dégâts +1
Compétences 40 %, Capture 55 %
Peau (CA 2), queue 1d4 (+1), étoile du matin 1d6+1 (+1)
Dés de vie : 3D ; 14 PV : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

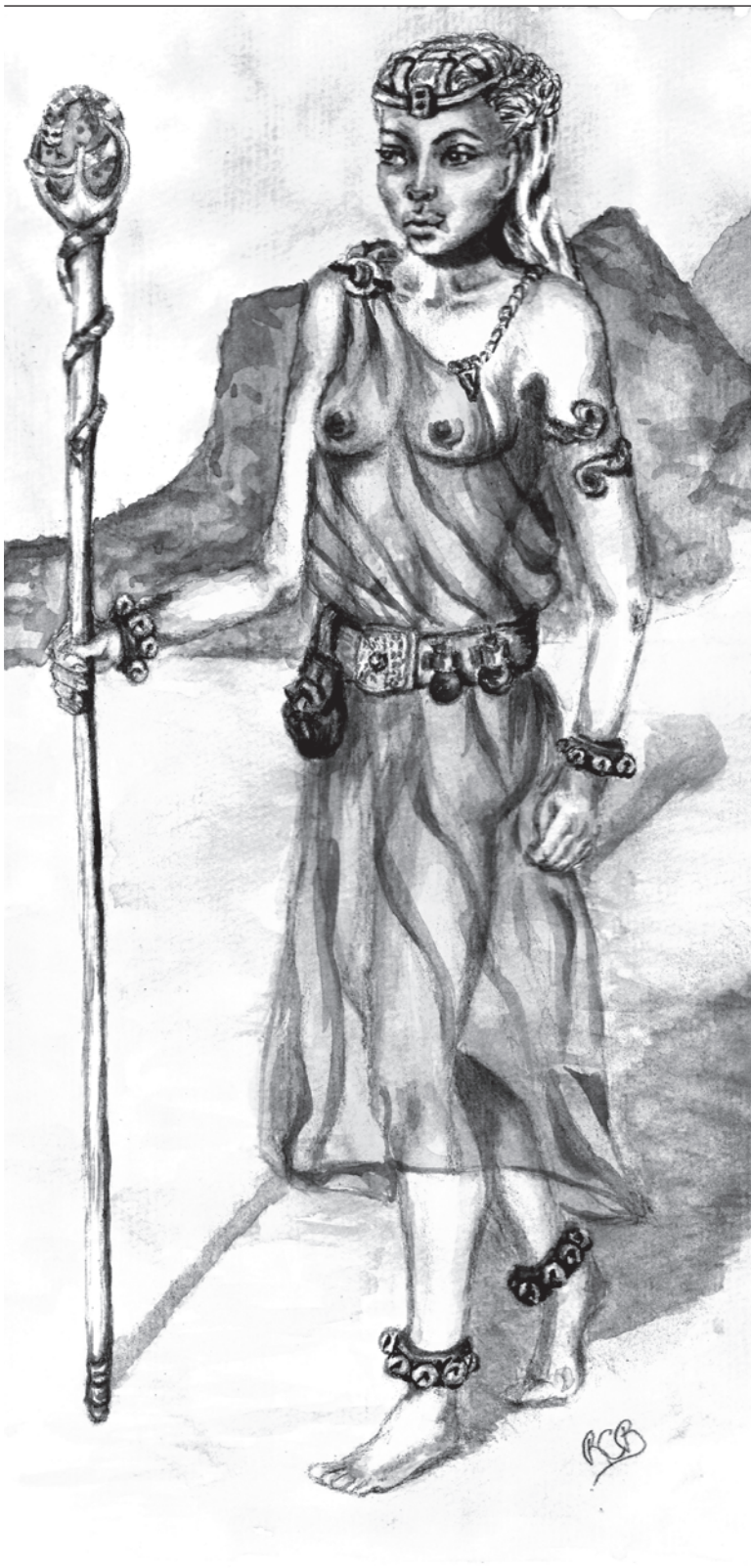
Compétences professionnelles : lance, masse/fléau, hache, épée, fronde
Compétences plébéiennes : boucher, cuisinier, pêcheur
Compétences spécialisées : chasseur, nageur/plongeur
Compétences nobles : assassin/espion/pisteur, botaniste

Enívidül

Ahoggyá, Guerrier niveau I (Changadésha) neutre

Force 96, Intelligence 32, Dextérité 70, Constitution 81, Pouvoir 02, Beauté 42
Toucher +4, Dégâts +2
expérience +10 %
Compétences 40 %, Capture 66 %
Peau + bouclier (CA 3), épée 1d6 (+2)
Dés de vie : 3D ; 8 PV : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐

Compétences professionnelles : masse/fléau, hache, épée
Compétences plébéiennes : marchand
Compétences spécialisées : comptable
Compétences nobles : astronome/navigateur



ANNÉE 1976

Un scénario de **Jean-Baptiste « Jibé » Martineau** • Illustrations de **Philémon Collafarina**

Bobinettes et Chevillettes

OU

Une approche systémique du Petit Chaperon Rouge

pour *Bunnies & Burrows*

Un scénario pour joueurs expérimentés et MJ très expérimenté aimant les petits animaux de la forêt.

Avertissement au lecteur

Ô Lecteur.

Toi qui t'apprêtes à te plonger de ton plein gré dans un texte surmonté du titre « un scénario pour Lapins et Terriers », tu mérites le respect.

Si en plus, tu es un MJ, que tu considères pertinent de lire ce texte et que tu envisages de le faire jouer avec les règles originales, dont tu possèdes un exemplaire que tu as toujours considéré comme un trésor cher à ton cœur, alors, tu es complètement fêlé.

Tu as donc toute mon admiration.

Bunnies and Burrows est un jeu de 1976. C'était l'aube du jeu de rôle et les parties étaient alors animées de forces violentes et primitives, soutenues par des règles brutales et arbitraires, reposant sur des aberrations statistiques démentes qui sifflaient une musique maudite aux oreilles des Premiers Joueurs. Nombreux sont ceux qui y perdirent la raison à tout jamais… Seuls quelques rares survivants, les yeux hagards, pleurent à jamais la disparition des Donjons Primordiaux, de ces Jeux de Rôles des Premiers Jours dont faisait partie *Bunnies and Burrows*…

Je ne pense pas qu'il soit envisageable de trouver 5 joueurs consentants.

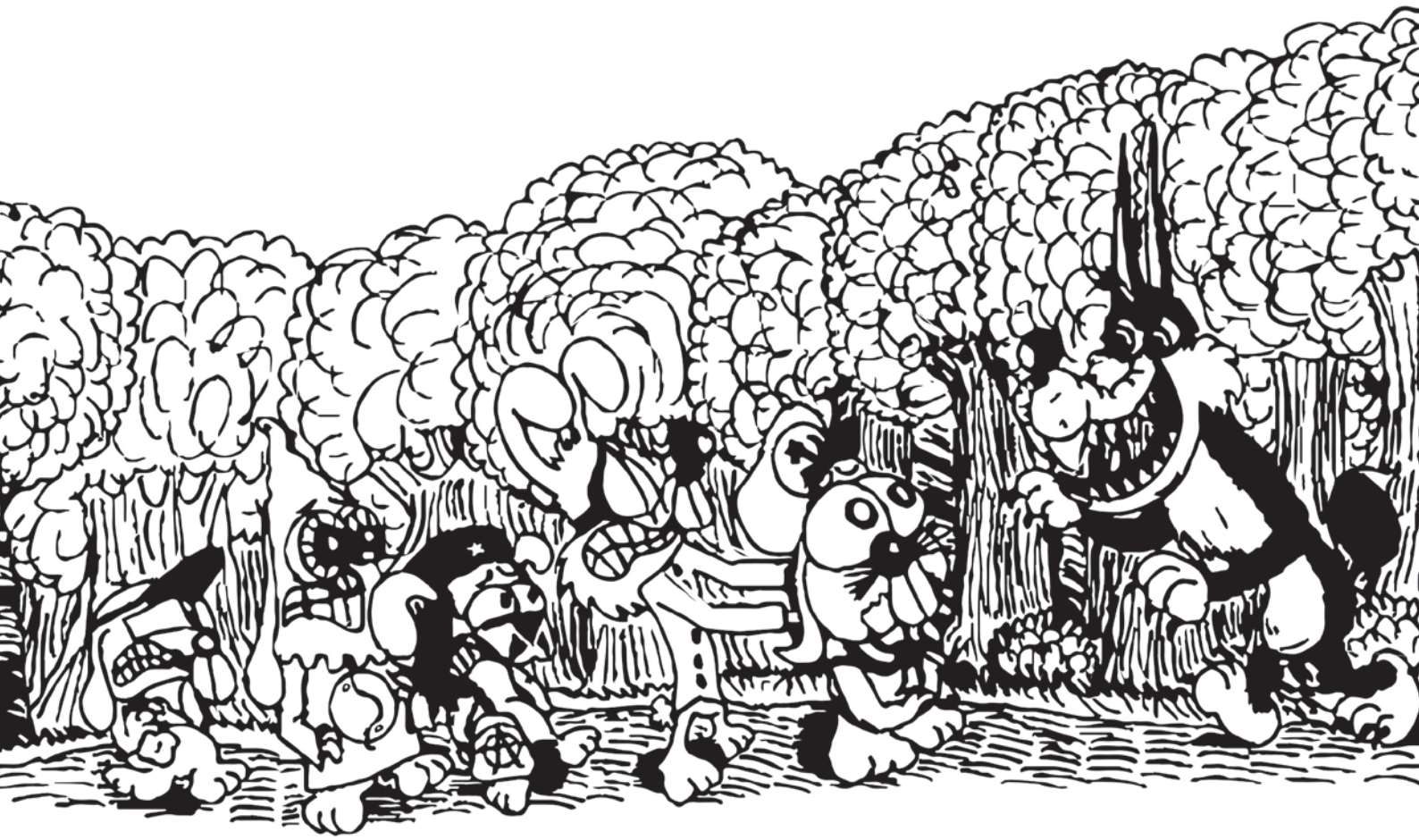
Si cela devait advenir, je tiens à mettre en garde mon téméraire lecteur des conséquences funestes et incontrôlables de sa maîtrise. On ne réveille pas impunément les fantômes enfouis des anciens tunnels.

Deux ans à peine après sa naissance, le jeu de rôle voyait déjà naître sa première parodie avec **Bunnies and Burrows**. Pince sans-rire, Scott Robinson et Dennis Sustare - qu'on retrouve en 1984 sur *Paranoïa* - y décrivaient avec un sérieux papal des règles de simulation d'exploration de terriers de lapin. On lit parfois que le jeu serait inspiré de la célèbre odyssée lagomorphe, *Les Garennes de Watership Down*, ce qui ferait de *Bunnies and Burrows* une sorte de *Mouseguard* de 1976 et de ses lapins des héros du minuscule. L'hypothèse vole en éclat à la lecture tant les situations comme les règles sont absurdes, et le supplément GURPS de 1992 ne laisse plus aucun doute. Vous croyez vraiment qu'un jeu comportant des règles de bun-fu est sérieux, vous ?
Fiche Grog : http://www.legrog.org/jeux/bunnies-and-burrows/bunnies-and-burrows-en

Avant-propos

Les personnages de ce scénario sont des lapins. Comme tous les membres de ce noble peuple, ils sont vifs, prolixes, affamés, creusent des terriers et mesurent moins de 40 cm de haut. Ils n'en sont pas moins de redoutables tacticiens, de fins politiciens et des explorateurs hors pair.

Ce scénario devrait leur permettre de mettre en pratique ces diverses qualités.



Ils sont en revanche de piètres guerriers et doivent la plupart du temps battre en retraite contre le moindre carnivore.

Ce scénario devrait leur permettre de l'expérimenter.

Synopsis

Les PJ se voient confier deux artefacts puissants, une galette et un petit pot de beurre, qu'ils doivent apporter à Mère-Grand. Pour ce faire, ils doivent traverser une vaste forêt, où règne le Grand Méchant Loup. Celui-ci met en place une machination afin de porter un coup fatal aux lapins, s'emparant des artefacts tout en éliminant les PJ et Mère-Grand. C'est sans compter l'astuce des PJ, qui auront la possibilité de déjouer le piège grâce à leurs principaux alliés : les bûcherons.

Ou pas.

Introduction : Terrier, c'est fou !

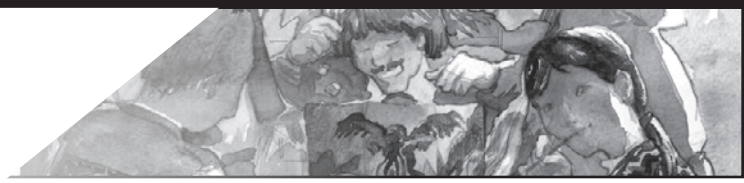
Au cœur du grand terrier collectif, Maman réunit les Lapins autour d'elle. « Maman » est à prendre au sens littéral. Ses 64 rejetons (huit portées de huit, eh oui, elle a déjà 40 mois !) l'entourent de leur bienveillante et douillette affection.

« Mes enfants, j'ai eu des nouvelles de Mère Grand, qui vit dans la chaumière de l'autre côté de la forêt. J'ai entendu dire qu'elle était souffrante. Vous qui êtes ses petits-enfants adorés, portez lui donc cette galette et ce petit pot de beurre, et assurément elle en sera si ravie que vous deviendrez pour elle les plus admirables et les plus valeureux de tous ses petits-enfants. Mais il faudra traverser la forêt et affronter ses innombrables dangers ! Qui est volontaire ? »

« Bravo mes enfants, je n'en attendais pas moins de vous ! »

Les PJ sont ces valeureux hérauts, mais rien n'est jamais simple. Le MJ fait tirer au hasard une carte d'objectifs à chacun. Une fois piochée, le joueur est invité à improviser devant toute la communauté les motivations *officielles* de son personnage. Le lapin, aussi mignon qu'il soit, a aussi le droit d'être un hypocrite calculateur cynique et ambitieux…

ANNÉE 1976



L'anarchiste

Tu travailles secrètement au service du *Lièvre de Mars*, un animal charismatique libre et fantasque qui te promet des jours meilleurs, libéré de l'autorité étouffante de Maman. La Galette et le Petit Pot de Beurre te permettraient d'être bien placé dans sa future tribu. Lieutenant du Lièvre de Mars, cela vaut bien quelques trahisons !

Le Commercial

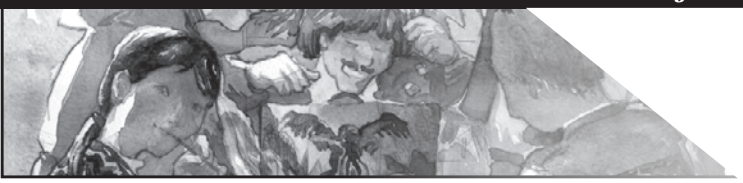
Dans le terrier, il y a des enfants qui cherchent à s'émanciper de la pesante autorité maternelle et développent d'efficaces réseaux commerciaux avec les habitants de la forêt. Tu en fais partie. La Galette et le Petit pot de Beurre représentent un bien négociable et nombreux sont ceux qui paieraient cher pour s'en emparer. En vendre aux hérissons, qui se damneraient pour n'importe quel produit laitier, permettrait d'assurer un approvisionnement régulier en thym et serpolet, biens très prisés au terrier. Pour cela, il faut trouver un moyen pour que jamais la Galette et le Petit Pot de Beurre ne parviennent à Mère-Grand, et des alliés solides.

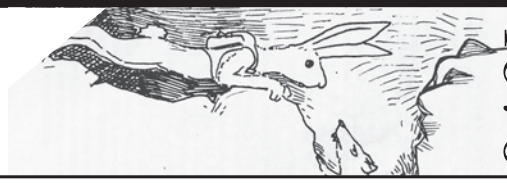
Le scientifique

La fabrication de la Galette et du Petit Pot de Beurre est un secret bien gardé par Maman, qui ne se lasse pas de rappeler le caractère divin et miraculeux de sa création. Mais tu es persuadé qu'il existe une vérité scientifique derrière tout ça et que le mystère de la fabrication de ces artefacts peut être percé à force d'études et d'expériences !
Il te faut absolument la collaboration d'un érudit, comme Maurice, le Rat d'égout qui est devenu fort sage depuis qu'il est tombé amoureux de la télévision du fermier. Tu auras également besoin d'un allié sûr disposant d'un local discret pour mener à bien ces expériences.

L'Illuminati

Mère-grand est un prétexte. Il s'agit bien entendu du résultat d'une négociation secrète menée entre Elle et Maman. C'est, comme son nom l'indique la tête pensante du Centre d'Intelligence Animale (CIA) qui surveille et intervient dans toute la géopolitique forestière. La Galette et le Petit Pot de beurre sont en réalité destinés à un contact externe avec lequel Maman veut nouer de fructueuses relations diplomatiques. Ce verrouillage népotique scellerait dans le marbre la domination du triumvirat Maman-Grand Méchant Loup-Mère-Grand pour la protection du Grand Secret De La Forêt ! Il n'est pas question qu'une alliance nouvelle Maman-Mère-Grand puisse voir le jour !





L'Aventure : Promenons-nous, dans les Bois...

Préparatifs et conseils

Or donc, la Petite Mère du Peuple confie la Galette et le Petit Pot de Beurre à ses enfants. Elle les abreuve de conseils de prudence, et leur enjoint de se méfier du Grand Méchant Loup. Le transport de la Galette et le Petit Pot de Beurre est en effet une grosse responsabilité : l'ingestion de l'un ou l'autre de ces deux artefacts permet de se passer de manger pendant 24 heures, quelle que soit l'activité effectuée ! Dans ce monde, c'est un peu l'artefact ultime. Maman confie le mot de passe aux PJ. Il leur permettra d'ouvrir la porte et de s'assurer de la présence de Mère-Grand: « Toc toc toc – Qui est là ? – C'est le petit lapinou rouge – Tire la bobinette et la chevillette cherra ! »

Les PJ s'équipent. Le matériel disponible (casques, besaces, nourriture, pochons, armes) sont aux mains des différentes factions du terrier. Cet épisode peut constituer une aventure en soi, entre exploration, négociation et vols.

Le zélote œdipien

Tout ce que dit Maman est vérité ! Tout dans Maman ! Rien hors de Maman ! Maman t'a demandé de porter le Petit Pot de beurre et la Galette car ces artefacts ont une vertu sacrée inaccessible aux non-initiés. Maman, qui n'est pas stupide, sait qu'il y a des conspirateurs partout, y compris au sein du terrier où des lapins s'empareraient bien de l'artefact pour des buts personnels et condamnables. Tout doit être fait pour que la mission de Maman soit menée à bien, quels qu'en soient le prix et les conséquences. En outre, le secret de fabrication n'est connu que de Maman et cela doit rester ainsi. Le monde n'est pas prêt !

Sustentés !

Dans *Bunnies and Burrows*, les règles de sustentation constituent l'un des ressorts principaux du jeu. En gros, il est entendu que les PJ explorent des terriers à la recherche d'une nourriture dont ils ont un besoin vital à chaque instant. Malheureusement, ces règles sont (délibérément ?) buggées. Il est possible de mourir de faim à l'issue de chaque action, avec une probabilité élevée lors d'un combat !

Traverser la forêt

Se balader dans la forêt ne doit pas être une partie de plaisir. Une ou deux embûches sont à prévoir par déplacement, comme un ravin à traverser ou un taillis dense peuplé de petits animaux peu accueillants, du muscardin au serpent. Comme les PJ s'attendent à voir le loup assez vite, il est inutile de faire durer le plaisir, à moins qu'ils ne cherchent à se faire des alliés dans la perspective de cette rencontre. Cette quête marque le début du *réveil des factions.*

Et la nuit ?

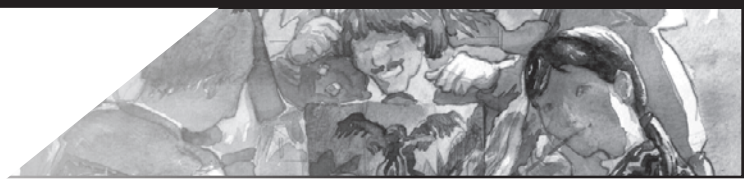
La nuit, la forêt redevient un endroit sombre, sauvage, dangereux. Le Loup et le Renard redeviennent de féroces prédateurs, des bêtes sauvages affamées avec lesquelles il est inutile de discuter. D'autres carnivores sortent de leur cachette. Fouines et martres sont capables de se faufiler silencieusement dans l'ombre. Lynx et chats sauvages, vifs comme l'éclair, guettent le lapin esseulé. Surtout le hibou grand-duc, péril mortel, invisible et silencieux, emporte sa proie sans un bruit, la transperçant de ses huit longues griffes acérées comme des poignards…

Après une première nuit en forêt, les PJ devraient considérer la recherche d'un abri sûr avant le prochain coucher de soleil comme une priorité absolue !

Rencontre avec le Loup

Comme dans un cartoon de Tex Avery, le Loup en fait des tonnes. Il se présente « Salut les Zoreilles ! Je suis… le Grand Méchant Loup ! Mais mes amis m'appellent… Big Mech' ! Alors mes amours… Vous savez que c'est dangereux de courir seuls… dans les bois... »

Comme dans le conte, il leur indique le chemin le plus long et leur conseille de profiter des bienfaits de la nature printanière. Il file, lui, par un chemin très direct dont il a le secret.



Le Grand Méchant Loup dans les habits de Mère-Grand

Grâce à ses espions au terrier, le Loup connaît le mot de passe. Quelles que soient les options prises par les joueurs au cours de la partie, Big Mech' est déjà là. Il se fait passer pour Mère-Grand et le demande aux PJ. Il finit par la phrase « Tire la bobinette et la chevillette cherra. » À condition que les joueurs se lâchent, il devrait être possible de rejouer mot à mot les dialogues du conte... « ô grand-mère, comme vous avez de grandes dents... ».

Si les PJ veulent survivre, il faudra qu'ils soient préparés ! Sinon, nulle issue favorable pour eux ! Des alliances et des compromis efficaces peuvent leur faire bénéficier d'alliés puissants et nombreux : castors, hérissons, animaux de basse-cour, héron, avec lesquels ils pourront défaire le Loup et ainsi rencontrer les deux Lapins survivants, qui se battront bec et ongles pour savoir lequel d'entre eux sera, avec les PJ du sexe opposé, le fondateur de la nouvelle colonie !

Tension et libre arbitre : si Chaperon su, Chaperon pas venu !

Dans la forêt vivent différents animaux, qui ont des vues parfois contradictoires sur la situation géopolitique locale. Ainsi, les Castors se verraient bien fabriquer un barrage qui risque de noyer la clairière ou habitent les Hérissons. Les PJ devront réussir à utiliser les objectifs de chacune des espèces pour faire jouer aux mieux leurs propres intérêts, qui sont eux-mêmes contradictoires entre eux. Pour corser le tout, au sein de chaque espèce existent des désaccords. On considère donc que dans chaque communauté animale, il y a une faction dominante, et une ou plusieurs factions dissidentes.

Le réveil des factions

Selon les actions des PJ, les différentes factions seront soit actives, soit dormantes. Au début de la partie, toutes les factions, dominantes ou dissidentes, sont considérées dormantes. Puis, en fonction des actions des PJ, les factions se réveillent peu à peu et influencent le cours du jeu de manière plus ou moins forte.

Quatre niveaux matérialisent ce réveil des factions :

0 : Tout est normal

À ce stade de l'aventure, les PJ n'ont montré aucune velléité personnelle, ou se sont montrés particulièrement discrets dans leurs agissements. Seules les factions Maman et Big Mech' sont actives. Tant que les PJ restent à ce stade, ils vont droit à l'échec : Big Mech' bouffe Mère-Grand, puis les PJ.

1 : Quelque-chose semble louche

Dès qu'un PJ fait une action qui sert sa cause ET qu'il y a un témoin, peu importe lequel, l'information filtre, peu importe comment. Désormais :

- Toutes les factions dominantes sont potentiellement actives.
- Toutes les factions du Terrier sont potentiellement actives.
- Les factions actives ne le sont que sur leur propre territoire.

2 : Ça bouge enfin !

Lorsque, par 2 à 4 fois, les PJ ont fait des actions tendant à servir leurs causes respectives ET pouvant être remarquées par autrui, la forêt bruisse d'un murmure nouveau : quelque chose est en train de se passer, même si on ne sait pas encore quoi au juste !

- Toutes les factions dominantes sont potentiellement actives.
- Toutes les factions du Terrier sont potentiellement actives.
- 1 faction supplémentaire de chaque territoire est potentiellement active.
- Les factions dominantes peuvent être actives en dehors de leur territoire.

3 : On va tout péter !

À partir du moment où, par 5 fois au moins, les PJ ont fait des actions tendant à servir leurs causes respectives ET pouvant être remarquées par autrui, toute la forêt est sur les dents. Il est de notoriété publique que la Galette et Le Petit Pot de Beurre sont sortis du terrier, et toute la forêt est persuadé que quelque chose d'énorme se prépare !

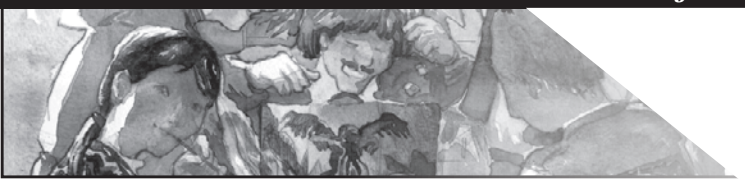
- Toutes les factions sont potentiellement actives sur leur propre territoire.
- Deux factions (dominantes ou non) peuvent être actives sur un territoire qui n'est pas le leur.

Les lieux de l'aventure : Grimm et châtiments

Le Terrier

Réseau complexe de souterrains formant un entrelacs quasi impossible à cartographier de couloirs et de chambres, il est si immense qu'aucun lapin ne le connaît en entier. De multiples sorties permettent d'accéder à l'air libre : une lande à la végétation rase, ravagée de grattis de lapin et trouée de multiples entrées de tunnel, jouxte une sombre et vaste forêt.

C'est l'empire des lapins, dirigé d'une main de fer par Maman, une lapine brune aux moustaches tombantes qui



aime à se faire surnommer « affectueusement » la Petite Mère du Peuple.

Elle est supposée tout voir et tout entendre dans son terrier. Du moins, c'est la propagande officielle.

Elle est fort crainte car a su s'allier un groupe de Furets qui forment à la fois sa garde personnelle, sa police secrète et ses commandos de la mort. Les lapins qui oseraient la défier risquent fort d'avoir, à l'aube, la visite du déplaisant carnivore… Donc, *a priori*, ça file droit. Mais en fait, non.

La Petite Mère du Peuple souffre d'un excès d'autoritarisme et la révolte gronde. Ici, ce sont 4 factions dissidentes clandestines qui côtoient la ligne politique officielle de Maman, formant les 5 factions qui correspondent aux cartes distribuées aux joueurs.

Les zélotes (faction dominante) : Lapins fanatiques, dociles et endoctrinés, ils sont fidèles à Maman. Les meilleurs d'entre eux peuvent profiter des pouvoirs magiques de la Galette et du Petit Pot de Beurre. Ils sont les gardiens du laboratoire secret où seuls Maman et une poignée de lapins triés sur le volet sont capables de les fabriquer. Les zélotes sont en bonne santé et bons reproducteurs.

Les anarchistes : Lapins violemment opposés à Maman, parfois parents de lapins dévorés par les furets, ils sont alliés au Lièvre de Mars, qui aimerait pouvoir humilier Maman. Désespérés et prêts à en découdre, ils sont également libertaires et charismatiques. Ce sont de bons reproducteurs, et de bons combattants, mais ils sont en assez mauvaise santé.

Les commerçants : Cette minorité de lapins espère se tailler une place dans le Terrier grâce au commerce. Ils sont les seuls dispensateurs de thym et de la lavande séchée que les lapins fument dans de petites pipes en bois pour oublier leurs soucis quotidiens.Ils n'ont rien contre Maman mais, brutale et autoritaire, elle ne les laisse pas s'épanouir autrement que dans la clandestinité. La rupture est de fait mais un accord pourrait être trouvé. Les commerçants sont bien nourris et sont habitués à discuter avec les autres espèces. Ils sont donc bons reproducteurs et bons diplomates.

Les scientifiques : Ils sont les mal-aimés du terrier, Maman ayant peur de la science, mais parviennent à s'assurer une place grâce à leur astuce, indispensable à la survie du groupe. Ils ont la main sur l'approvisionnement manufacturier de la communauté et ont donc un certain pouvoir. Alliés naturels des anarchistes, ils disposent de contacts avec les commerciaux et sont détestés par les zélotes. Les scientifiques sont intelligents, astucieux et diplomates. Ils sont habitués à esquiver les coups mais sont mal nourris, ce qui fait d'eux de mauvais reproducteurs à la santé chancelante.

Les Illuminatis : Conspirent, conspirent, conspirent… Persuadés que d'autres groupes conspirent aussi, dans le but de révéler « Le Grand Secret ». Qui tire les ficelles ? Les Illuminatis pensent que Maman et Le Grand Méchant Loup sont en fait des pantins manipulés par un être ou un groupe plus puissant, et plus mystérieux. Lequel ? Selon eux, Grand-Mère est un organisme pan-espèces qui joue le rôle d'interface entre la forêt et le reste du monde, et le Grand Secret serait en sa possession. Ils sont mal nourris, mauvais reproducteurs, mais sont d'excellents connaisseurs du monde extérieur.

La Forêt

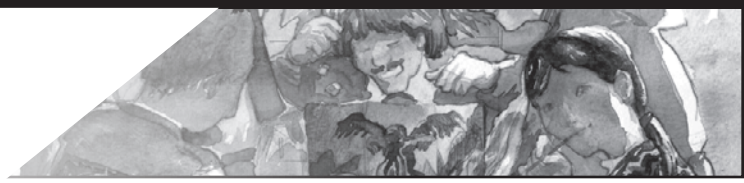
C'est un vaste ensemble d'arbres et de buissons formant un milieu fermé, sombre et assez peu hospitalier pour des lapins. Une multitude d'animaux y vivent, et le MJ est invité à en improviser à sa guise. Plusieurs factions sont importantes :

Le Grand Méchant Loup (Faction dominante) : Faction à lui tout seul et seigneur voyou faussement sympathique, il se donne des airs paternalistes et terrorise tout le monde. Il est puissant et cinq lapins ne sauraient en venir à bout. Big Mech' aimerait supplanter Mère-Grand : un animal qui occupe une chaumière humaine l'inquiète et lui fait envie. Il considère qu'une alliance Maman-Mère-Grand le mettrait en danger.

Compère Renart : Fidèle vizir de Big Mech', Compère Renart aimerait tellement devenir Grand Méchant à la place du Grand Méchant ! Ruse et conspiration sont son lot quotidien, une tendance que les PJ sauront peut-être exploiter à leur profit. Un des furets de Maman est à sa solde, il est donc au courant du projet *Galette* et a averti Big Mech'. Son but secret est d'envoyer son chef dans un piège et de s'emparer de la recette. Le Loup ne fera qu'une bouchée de Mère-Grand, mais avec des alliés, il serait possible de coincer le Loup. Renart suggérera discrètement aux PJ de se trouver des alliés puissants pour qu'ils épuisent le loup pendant que lui, Renart, pourra tranquillement s'emparer du trésor.

Le Lièvre de Mars : Le Lièvre est un électron libre dans la forêt. Insaisissable, il passe son temps à provoquer l'autorité et à la tourner en ridicule. Il tente d'enflammer la queue du Loup et commet bien d'autres tours pendables : il sabote le travail des Castors, déjoue les défenses des Hérissons et se moque ouvertement de l'esprit petit-bourgeois des animaux de la basse-cour. Les Lapins, trop grégaires, ne l'intéressent pas, mais Maman et son autoritarisme feraient une cible de choix si Maman sortait plus souvent de son terrier-forteresse. Le Lièvre de Mars est donc l'ennemi public n°1 des factions dominantes, et il est potentiellement intéressé par toute offre des PJ qui lui ouvrirait de nouvelles perspectives de moqueries et de déstabilisations.

Les autres animaux de la forêt : Ils sont bien trop terrorisés ! Rien à en tirer.



Le Petit Chaperon Rouge : Elle a bien grandi et fait des galipettes dans les buissons avec le Petit Poucet. Ses habits rouges sont éparpillés un peu partout.

La Ferme

Habitation humaine clôturée et boueuse, hostile aux lapins à cause de la présence du fermier.

La basse-cour (faction dominante) : poules, oies et canards sont sous la responsabilité d'un vieux coq borgne prénommé Jean-Marie, un adversaire de taille, aux ergots acérés et au bec redoutable, dont même le Loup se méfie. La basse-cour est le règne du conformisme et de la pensée étroite. Lorsque le fermier tue une poule, le reste de la basse-cour l'observe la larme à l'œil, mais reste fière du devoir accompli. Cette faction est particulièrement passive. Rien ne saurait la décider à prendre part aux événements sauf la menace que « quelque chose change ». De leur point de vue, tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes et rien ne doit changer, jamais. La menace d'un changement est donc un bon levier sur cette faction.

Les Poulets frondeurs : Jeunes gallinacés sans expérience, ils sont avides de connaître le monde extérieur, et sont prêts à faire n'importe quelle bêtise du moment que « c'est cool » par pur esprit de contradiction avec leurs aînés. Ils sont facilement manipulables par des PJ en manque d'alliés.

Le clapier : Dans une sorte de petit HLM à lapins, grillagé et fermé, 8 gros lapins de ferme attendent leur heure. Ils ont toujours vécu dans ces étroits réduits, au fond de la cour et ne rêvent que de liberté. Grosse source d'alliés potentiels pour les PJ, ils sont fidèles et stupides : ils ne sont JAMAIS sortis du clapier !

Ricky, le rat amoureux : Ricky vit dans le salon du fermier, bien caché dans la doublure d'un vieux fauteuil. De là, il a une vue imprenable sur la télévision, dont, naturellement, il est tombé éperdument amoureux. Elle le regarde de son œil unique et magnifique et lui raconte de merveilleuses histoires. Accessoirement, la télévision a fait de lui un être d'une grande sagesse.

Il a compris le concept de recette de cuisine et peut même décrypter la recette de la galette et du petit pot de beurre qui se trouve dans le livre de cuisine illustré de la fermière si les PJ vont lui chercher (sans se faire voir du Chien, du Chat, du Canari et de la Cuisinière !).

Ricky représente une grande menace pour les factions liées à la Petite Mère du Peuple et un immense espoir pour toutes les autres !

La Rivière

Les Castors (faction dominante) : C'est une faction martiale de bûcherons dirigée par le Général Queue-Plate qui cherche à agrandir son domaine vital en construisant un barrage sur la rivière. L'eau devrait empiéter sur la forêt mais surtout noyer la clairière. À partir du moment où ils sont actifs, on entend des bruits d'arbres qui tombent au loin. Big Mech' les craint et voit d'un mauvais œil sa forêt se réduire, mais eux l'ignorent. La fameuse solidarité des rongeurs fait d'eux les alliés naturels des Lapins. Encore faut-il leur proposer un marché acceptable, comme le secret de la Galette…

Les Castors dissidents : Ce petit groupe remet en cause le commandement du Général Queue-plate. Ils ont des idées politiques et utilisent des mots comme *développement durable, démocratie participative*, même s'ils ne comprennent pas bien leur sens. Leur credo est de gérer le développement de la rivière en tenant compte des besoins de toutes les espèces. Ce n'est pas forcément réaliste, mais c'est utilisable par les PJ.

Wilbur le Héron : Faction à lui tout seul, c'est un observateur extérieur. Il vole et peut, en un clin d'œil, emmener des petits animaux (jusqu'à 2 lapins) n'importe où par la voie des airs. Il peut également observer en vol et savoir ce qui se passe en tout point de la forêt. Il est donc universellement courtisé.

La Clairière

Au cœur de la forêt, cette zone échappe à la domination de Big Mech'. Véritable havre de paix pour tous les animaux, le Loup ne s'y aventure pas. Seul le Renard ose y faire quelques incursions à visée diplomatique.

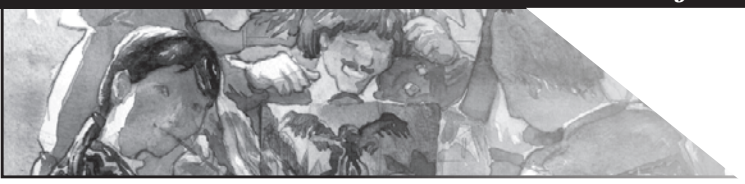
Les Hérissons : Les Hérissons-ninjas ont développé un art de combat appelé *La boule qui pique le museau*, d'une efficacité redoutable. En cas d'incursion de prédateur, c'est immédiatement une dizaine de hérissons en boule qui fondent sur l'assaillant. Les Hérissons vivent heureux dans leur clairière et ne savent pas que les Castors ont pour projet de la noyer…

La Maison de Mère-Grand

De l'autre côté de la forêt, à l'orée, c'est une petite chaumière de conte de fée, avec sa cheminée qui fume et son potager…

Mère-Grand : Trop tard ! Big Mech' l'a mangé. Il est dans le lit et attend de pied ferme, (mal) déguisé en lapin que les PJ se présentent à lui…

Les Enfants de Mère-Grand : Terrorisés, tapis sous une vieille commode, ils sont deux, un mâle et une femelle. Ils assistaient Mère-Grand, vieille lapine en fin de vie, dans ses derniers instants. Retranchés dans cette maison, ils essayaient de donner l'impression d'un groupe puissant et organisé. Leur seule victoire est d'avoir réussi à faire parvenir un message à Maman et de lui avoir fait croire qu'ils



représentaient une famille avec laquelle elle aurait intérêt à s'allier. En réalité, ils sont les derniers survivants d'un vaste terrier décimé par les maladies, les disettes et les prédateurs. Tout est perdu pour eux, et les PJ sont leur dernier espoir. Ils pourraient fonder une nouvelle dynastie. Mais pour cela il leur faut s'accoupler coûte que coûte (et pas entre frère et sœur, bien sûr) et faire naître une descendance. D'où les PJ…

Conclusion

Les PJ peuvent vaincre le Loup s'ils parviennent à se forger de solides alliances et surmonter leurs désaccords, mais le MJ ne doit pas oublier, que toute bonne alliance est conclue pour être trahie, même par un PNJ !

Pré-tirés

Gontran-Adhémar

Guerrier-lapin (Fighter) : PV 13

Str 16/5 ; DG +2, 5 % griffer ; +5 % mordre

Speed 10/2 ; run/mn 30yd ; DC 2

Smell 10/2

Int 8/0 ; détection pièges 33 % ; désamorcer pièges 10 % ; TOC 20 %

Wis 8/0 ; TP 0 ; feindre la mort 10 %

Dex 14/3 ; porter objets +3 ; nb sacs max 2 ; escamotage 80 % ; escalade 6' ; manipuler objets - oui

Const 15/4 ; reproducteur +15, être choqué 17 %

Char 8/0 ; persuader 0 %

Charles-Henri

Lapin-chasseur (Runner) : PV 4

Str 8/0

Speed 15/5 ; run/mn 40yd ; DC 2 ; marche silencieuse 50 % ; nager, initiative auto ; dodge gratuit

Smell 12/2

Int 12/2 ; détection pièges 50 % ; désamorcer pièges 10 % ; TOC 30 %

Wis 12/2 TP 2 ; feindre la mort 20 %

Dex 14/1 ; porter objets +1 ; nb sacs max 2 ; escamotage 80 % ; escalade 6' ; manipuler objet - oui

Const 10/0 ; reproducteur +10 ; être choqué 25 %

Char 10/0 ; persuader 0 %

Jean-Eudes

Scout-lapin (Scout) : PV 8

Str 10/0

Speed 10/0 ; run/mn 30yd ; DC 0

Smell 10/0

Int 16/4 ; détection pièges 110 % ; désamorcer pièges 40 % ; TOC 60 %;

Wis 14/3 TP 3 ; feindre la mort 20 %

Dex 12/2 ; porter objets +2 ; nb sacs max 1 ; escamotage 80 % ; escalade 6' ; manipuler objets - non

Const 8/0 ; reproducteur +8, être choqué 25 %

Char 12/2 ; persuader 10 %

Marie-Léontine

Lapine-Roublarde (Maverick) : PV 4

Str 8/0

Speed 12/2 ; run/mn 30yd ; DC 1

Smell 14/2

Int 12/2 ; détection pièges 50 %; désamorcer pièges 10 %; TOC 30 %

Wis 8/0 TP 0 ; feindre la mort 20 %

Dex 16/4 ; porter objets +4 ; nb sacs max 2 ; escamotage 110 % ; escalade 15' ; manipuler objet - oui ; déguisement 20 %

Const 10/0 ; reproducteur +10 ; être choqué 25 %

Char 12/2 ; persuader 10 %

Pascale-Adélaïde

Empathe-de-Lapin (Empath) : PV 9

Str 8/0

Speed 8/0 ; run/mn 20yd ; DC 0

Smell 12/2

Int 14/2 ; détection pièges 75 % ; désamorcer pièges 30 %

Wis 14/5 TP 4 ; feindre la mort 40 % ; voir le futur ; instiller la peur +20 % ; choc psy,

Dex 10/0 ; porter objets +0 ; nb sacs max 1 ; escamotage 60 % ; escalade 4', manipuler objets - non

Const 15/5, reproducteur +15, être choqué 05 % ; guérison empathique 1/mn ; douleur empathique 1

Char 12/0 ; persuader 5 %

ANNÉE 1977

TRAVELLER
Science-Fiction Adventure in the Far Future

Un scénario de **Cultösaurus** • Illustrations de **Michaël Janod** & NASA

Pour qui sont ces serpents qui sifflent sur Calueche ?

pour *Traveller*

Ce scénario a été écrit dans l'esprit de l'époque, sans tenir compte de ce qu'ont apporté les éditions ultérieures du jeu. Il ne fait pas référence à l'OTU (Official Traveller Universe) mais peut facilement y être implanté.

Traveller est un JdR qui a été commercialement actif sans discontinuer au fil de ses multiples éditions depuis sa première parution en 1977 (seul D&D a fait mieux sur ce plan). Ne proposant au tout début que des règles pour faire du space opera, laissant chaque MJ élaborer son propre cadre de campagne sur ces bases, il s'est rapidement enrichi d'un univers, l'OTU (Official Traveller Universe), devenu extraordinairement fouillé au fil des suppléments, et qui a beaucoup fait pour la réputation du jeu. Tous les JdR de space opera parus après 1977 ont été influencés par *Traveller* à des degrés divers.
Fiche Grog : http://www.legrog.org/jeux/traveller/classic-traveller/traveller-en

Calueche

Les Voyageurs se trouvent actuellement sur Calueche (B-587545-6 A, NI G).

Calueche est une planète d'environ 200.000 habitants, de niveau technologique 6, non-industrialisée. Elle tire sa richesse économique de ses exportations agricoles vers les mondes voisins, et tout particulièrement du cabhral. Les gousses de cabhral contiennent des graines qui, sous diverses formes (entières, moulues, germées, fermentées, etc.), entrent dans la composition de plusieurs plats et boissons auxquels elles confèrent un goût unique et recherché.

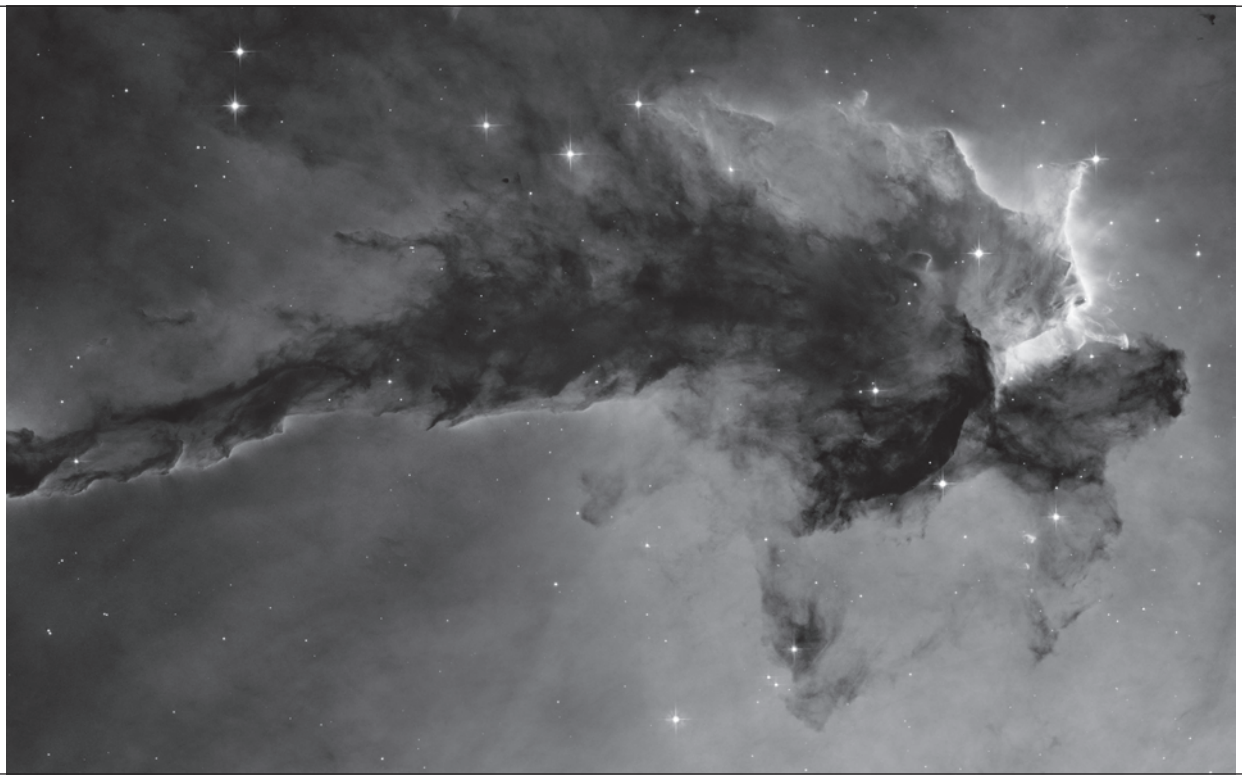
La capitale, Siloé, est située sur l'équateur à environ 20 km du spatioport bas.

Le cabhralier

Le cabhralier est une plante vivace poussant dans des zones marécageuses sous des climats chauds, ressemblant vaguement à un typha dont la massette serait remplacée par une gousse (le cabhral) dont la forme et la couleur évoquent celles d'un épi de maïs. Il faut deux ans avant la première fructification, et cinq ans avant que la plante n'atteigne sa taille adulte et sa production maximale. Le seul lieu sur Calueche où le cabhralier donne des fruits est le delta du Pullio, sur la côte septentrionale de Péquam, le continent sud (à environ 40° de latitude sud), où se concentrent donc toutes les plantations. Toutes les tentatives pour obtenir des récoltes ailleurs ont échoué, même si la plante peut pousser en de nombreux endroits (y compris dans le laboratoire de botanique de l'université de Siloé, qui cherche à comprendre les raisons de cette spécificité) : le climat et le sol ne sont donc probablement pas seuls en cause.

Le delta du Pullio est en effet le seul endroit où vit un minuscule ver qui intervient dans la fécondation des fleurs de cabhralier. Sans ce ver *a priori* insignifiant, dont le rôle n'est pas encore connu (il sera plus tard baptisé vermicule du cabhralier), la pollinisation n'est pas possible.

La récolte du cabhral ne peut se faire de façon mécanisée. Les planteurs les plus riches parlent d'importer des robots pour le travail sur leurs exploitations, mais ces machines sont très chères et pour l'instant tout est fait manuellement,



du repiquage des plants à leur taille, aux traitements phytosanitaires et à la cueillette des gousses, par une main d'œuvre nombreuse pataugeant dans l'eau jusqu'aux genoux, voire plus haut encore.

Rumeurs

Les plantations de cabhraliers ont connu cette année d'importantes pertes humaines du fait de la faune locale : il y a eu une forte hausse de la population de meiguanas, de gros serpents pourvus de pattes antérieures. Cette hausse a eu comme conséquence la multiplication des attaques, ce qui a fait chuter la production et crée des difficultés pour recruter de nouveaux ouvriers. Pour tenter d'éradiquer ce fléau, le syndicat des planteurs offre une prime à la tête de meiguana ; des chasseurs s'enfoncent dans la brousse en espérant y faire fortune facilement. Plusieurs planteurs recrutent des gardes pour éliminer les meiguanas s'introduisant sur leurs terres et protéger leurs ouvriers agricoles.

Phil Mendonca (468AA8), professeur d'écologie à la petite université de Siloé, monte une expédition pour aller étudier les causes du récent comportement agressif des meiguanas. Il est persuadé qu'il est dû à une perturbation de leur habitat. Il recrute des coureurs de brousse pour assurer sa sécurité.

Péquam n'a jamais été exploré : seules ses côtes et la petite zone de peuplement dans la plaine côtière du nord sont connues autrement que par des vues aériennes ou satellitaires. Le Bureau Cartographique de Calueche est disposé à acheter à un bon prix des cartes, relevés topographiques ou géologiques, et autres informations sérieuses exploitables sur l'intérieur du continent, au relief accidenté et en grande partie couvert de savanes épaisses et de jungles.

La fortune soudaine de Jonas Bruijn, un aventurier qui vient d'acheter un petit vaisseau spatial et de quitter Calueche, viendrait de ce qu'il a découvert une mine de diamants en remontant le cours du Pullio, le fleuve dans le delta duquel sont situées les plantations de cabhraliers.

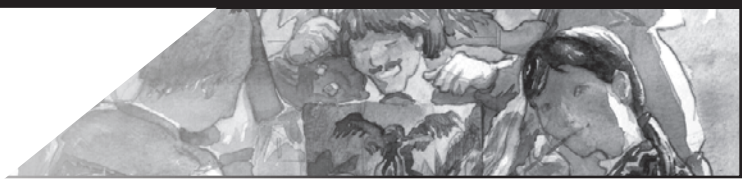
Des photographies aériennes de la vallée du Pullio en amont du delta, prises d'hélicoptère, montrent une structure rocheuse dont Daryl Nymann (6A9A97), une archéologue de Siloé, est persuadée qu'il s'agit d'une construction artificielle, bâtie par une civilisation autochtone désormais disparue. Elle cherche à monter une expédition pour confirmer son hypothèse.

Les meiguanas

Contrairement à ce dont sont persuadés les colons, les meiguanas ne sont pas de simples animaux monstrueux : ce sont des sophes (êtres pensants), certes primitifs (TL 0) mais très intelligents (l'individu moyen a un quotient intellectuel supérieur à celui de l'homme de la rue), qui ne font que réagir à l'invasion humaine et à la destruction progressive de leur milieu de vie pour y implanter des plantations de

ANNÉE 1977

TRAVELLER
Science-Fiction Adventure in the Far Future



Tables de rencontre sur Péquam

Plantations de cabhraliers

2. 1D+1 meiguanas venus attaquer les colons
3. 1 meiguana
4. 4 Intermittents, 8 kg, Hits 4/2, Armor cloth-1, Wounds 2, Weapon teeth, F7 A7 S3
5. 12 Carrion-eaters, 12 kg, Hits 8/9, Armor cloth, Wounds 5, Weapon teeth-1, A4 F7 S1
6. 1 Intimidator, 50 kg, Hits 11/4, No armor, Wounds 2, Weapon teeth-1, A8 F7 S2
7. 2 Grazers, 400 kg, Hits 12/8, Armor cloth-1, Wounds 5, Weapon teeth+1, F6 A9 S1
8. 1 Intermittent, 400 kg, Hits 21/9, Armor jack, Wounds 12, Weapon teeth-1, F9 A9 S2
9. Une nuée d'insectes dévoreurs s'abat sur les cabhraliers
10. Vase traîtresse. Faire un jet sous Dexterity pour ne pas s'embourber. S'il est raté, un jet sous Strength permet de se dégager. Chaque jet fait perdre 1 point d'Endurance, jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0 ou que le PJ se soit dégagé (ses compagnons peuvent l'aider).
11. 1 Chaser, 50 kg, Hits 12/9, No armor, Wounds 4, Weapon teeth, A0 F7 S3
12. Cadavres de 1D ouvriers agricoles tués par des meiguanas

Marais (y compris delta du Pullio)

2. Village meiguana
3. Tribu meiguana en déplacement
4. 1D Chasers, 50 kg, Hits 12/9, No armor, Wounds 4, Weapon teeth, A0 F7 S3
5. 2D Grazers, 400 kg, Hits 12/8, Armor cloth-1, Wounds 5, Weapon teeth+1, F6 A9 S1
6. 1 Eater, 3000 kg, Hits 30/10, No armor, Wounds 29, Weapon as sword, A7 F9 S3
7. 1D Carrion-eaters, 100 kg, Hits 15/6, Armor cloth, Wounds 4, Weapon teeth, A5 F7 S2
8. 2 Intermittents, 400 kg, Hits 21/9, Armor jack, Wounds 12, Weapon teeth-1, F9 A9 S2
9. 1 Pouncer amphibie, 100 kg, Hits 18/10, No armor, Wounds 3, Weapon teeth, A0 F0 S3
10. Gaz toxiques, provoquant l'évanouissement en cas d'échec d'un jet sous Endurance.
11. 1D+1 chasseurs meiguanas
12. Village meiguana

Jungle

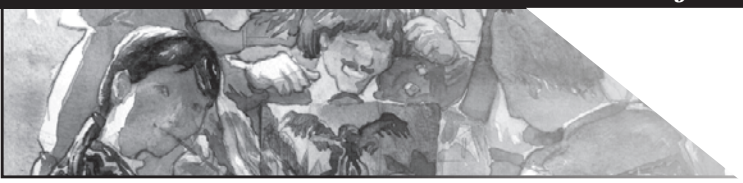
2. Temple meiguana
3. 1D+1 chasseurs meiguanas
4. 1 Pouncer, 200 kg, Hits 15/8, No armor, Wounds 11, Weapon claws, A0 F0 S4
5. 2D Chasers, 50 kg, Hits 12/9, No armor, Wounds 4, Weapon teeth, A0 F7 S3
6. 1 Gatherer, 12 kg, Hits 9/6, Armor cloth, Wounds 5, Weapon teeth, A8 F7 S2
7. 2D Eaters, 25 kg, Hits 13/6, Armor cloth, Wounds 3, Weapon teeth+1, A5 F8 S1
8. 5 Carrion-eaters, 12 kg, Hits 7/7, Armor cloth, Wounds 3, Weapons teeth-1, A8 F4 S1
9. 1 Gatherer, 100 kg, Hits 13/8, Armor cloth, Wounds 3, Weapon teeth, A7 F8 S2
10. Plantes irritantes. Du fait des démangeaisons incessantes provoquées par leur contact, l'Endurance est réduite d'1 point pendant 2 jours. Un jet sous Education permet de se douter qu'il faut les éviter.
11. 1 Trapper, 400 kg, Hits 28/7, Armor jack, Wounds 14, Weapon claws, A0 F7 S0
12. Village meiguana

Savane

2. Temple meiguana
3. 1D+1 chasseurs meiguanas
4. 5 Intimidators, 25 kg, Hits 5/8, Armor cloth, Wounds 7, Weapon as blade, A8 F8 S2
5. 1 Flying Gatherer, 1 kg, Hits 6/0, No armor, Wounds 3, Weapon claws, A7 F7 S2
6. 20 Grazers, 400 kg, Hits 12/8, Armor cloth-1, Wounds 5, Weapon teeth+1, F6 A9 S1
7. 2D Chasers, 50 kg, Hits 12/9, No armor, Wounds 4, Weapon teeth, A0 F7 S3
8. 10 Carrion-eaters, 100 kg, Hits 18/6, No armor, Wounds 2, Weapon teeth, A4 F6 S1
9. 1 Gatherer, 3000 kg, Hits 28/12, Armor jack-1, Wounds 40, Weapon as sword, A8 F6 S2
10. Troupeau affolé (prendre les caractéristiques des Grazers du tirage 6)
11. 1 Siren, 400 kg, Hits 32/8, Armor cloth, Wounds 34, Weapon as pistol, A0 F9 S3
12. Village meiguana

Piémont

2. 1D meiguanas
3. 2 Intimidators, 25 kg, Hits 5/8, Armor cloth, Wounds 7, Weapon as blade, A8 F8 S2
4. 1D Chasers, 50 kg, Hits 12/9, No armor, Wounds 4, Weapon teeth, A0 F7 S3
5. 1 Gatherer, 12 kg, Hits 9/6, Armor cloth, Wounds 5, Weapon teeth, A8 F7 S2
6. 1 Hunter, 50 kg, Hits 19/7, Armor cloth, Wounds 3, Weapon teeth+1, A7 F9 S2
7. 10 Grazers, 400 kg, Hits 12/8, Armor cloth-1, Wounds 5, Weapon teeth+1, F6 A9 S1
8. 1 Flying Intermittent, 6 kg, Hits 6/11, No armor, Wounds 8, Weapon as foil, F8 A9 S1
9. 1 Killer, 50 kg, Hits 10/3, No armor, Wounds 12, Weapon teeth, A7 F9 S2
10. Nuée d'insectes. S'ils sont dérangés (4+ à portée moyenne ou inférieure), ils piquent les importuns, infligeant 1 point de dégât par round de combat jusqu'à ce qu'un abri soit atteint.
11. 1 Trapper, 25 kg, Hits 11/6, Armor cloth, Wounds 12, Weapons teeth+1, A0 F9 S2
12. Temple meiguana

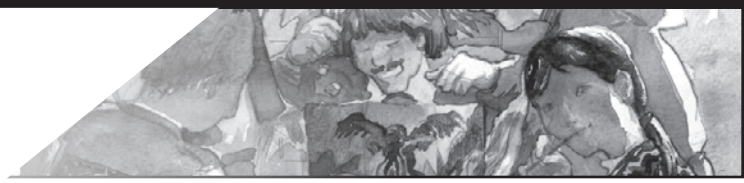


cabhraliers. Les colons n'ont longtemps occupé qu'une petite partie du delta du Pullio, et les meiguanas se sont contentés de reculer peu à peu pour rester à l'écart de ces nouveaux venus puissants et brutaux. Mais au fil des années les plantations ont pris de l'ampleur et contraint les meiguanas du delta à céder de plus en plus de territoire, jusqu'à ce qu'ils se sentent acculés et se mettent à leur tour à attaquer les colons (qui pour leur part les considèrent comme des animaux nuisibles et dangereux et n'hésitent pas à les abattre à vue).

Un meiguana adulte mesure environ trois mètres cinquante de long, dont cinquante centimètres pour la tête (pourvue d'une gueule à l'ouverture imposante et dotée de deux crochets venimeux à sa mâchoire supérieure) et le cou, qui est suivi d'une paire de bras longs d'environ soixante-dix centimètres, terminés par des mains à quatre doigts dont un pouce opposable. La peau est couverte d'épaisses écailles vertes, la queue musclée permet la reptation et la nage. Un meiguana peut rester en apnée pendant une vingtaine de minutes. Les femelles pondent de un à six œufs une fois par an, qui sont couvés tour à tour par les deux parents pendant environ deux mois. Les jeunes atteignent la maturité sexuelle en trois à cinq ans et leur taille définitive au bout de sept à dix ans. L'espérance de vie moyenne est de cinquante ans. Les meiguanas communiquent entre eux au moyen d'une langue sifflée. Ils se nourrissent uniquement de poissons et d'autres animaux (des cas d'anthropophagie ont été décrits). Ils connaissent le feu, mais consomment leurs aliments crus.

Les meiguanas vivent en tribus nomades de quelques dizaines d'individus, ou dans des villages près desquels ils élèvent des poissons, divers petits animaux aquatiques et terrestres, et des oiseaux qu'ils éjointent afin qu'ils ne s'envolent pas. Leurs habitations sont généralement de simples huttes, mais leur civilisation a édifié quelques monuments durables, des temples dont aucun n'a pour l'instant été découvert par les colons. Ces temples sont creusés à flanc de rocher et abritent des idoles serpentiformes (ou plutôt meiguaniformes) taillées dans la pierre et dont les yeux sont en général constitués de gros diamants (extraits de gisements situés au pied de la chaîne de montagne traversant Péquam d'Est en Ouest). La tradition meiguana s'appuie sur un riche corpus de légendes et de mythes. Le panthéon comporte une huitaine de dieux et de nombreux héros.

Quelle que soit la raison pour laquelle les Voyageurs pénètrent sur le territoire des meiguanas, les indigènes se montreront initialement hostiles. Ils n'attaqueront pas systématiquement, préférant éviter les intrus, sauf si ceux-ci les agressent ou envahissent un village ou un temple. Il est cependant possible d'établir un contact pacifique avec eux (par exemple en secourant un meiguana victime d'un prédateur, attaqué par des colons, blessé suite à un accident, etc.). Les échanges se feront par gestes dans un premier temps, puis en essayant de reproduire certains de leurs sifflements (un sifflet ou un pipeau seront des outils de communication fort utiles).



Si les Voyageurs parviennent à observer les meiguanas sans heurts, ils se rendront rapidement compte qu'ils utilisent des outils (javelots et arcs pour la chasse, pierres taillées pour dépecer le gibier, filets de pêche, pelles et pioches de pierre pour creuser le sol, etc.), et devraient donc réaliser que ce sont des sophes. Cette découverte devrait les inciter à tenter d'établir le contact.

Meiguana

999A35
Attaques : crocs (1D) + venin, ou par armes
Protection : écailles (comme mesh)
Le venin des meiguanas inflige 4D de dégâts.

Les aventuriers du Pullio

Quelle que soit la raison pour laquelle ils se sont aventurés en territoire meiguana, les Voyageurs ne sont pas les seuls humains dans le secteur. D'autres expéditions sont venues y chercher fortune, et elles pourraient se révéler plus dangereuses que les meiguanas. Les Voyageurs auront une confrontation musclée avec l'une d'entre elles à proximité d'un temple meiguana, où cette bande est en train de faire main basse sur les diamants ornant les statues, et considère ces nouveaux arrivants comme des concurrents à éliminer. Si ces aventuriers le peuvent, ils tendront une embuscade aux Voyageurs. Sinon, ils pourraient par exemple faire semblant de fraterniser avec eux, puis sortir leurs armes alors que les PJ ne se méfient plus.

Chris Babbitt, le chef de la bande

37 ans
9BA865
Automatic Rifle-3, Hunting-2, Leader-1, Survival-1, Tracked Vehicle-2
Fusil d'assaut

John Michaels

33 ans
798A76
Hunting-1, Rifle-1, Small Craft-1, Survival-1
Fusil

David Tucker

39 ans
679876
Hunting-1, Rifle-2, Wheeled Vehicle-1
Fusil

Paul Griffiths

32 ans
69A854
JOT-2, Mechanical-1, Rifle-1, Small Craft-1
Fusil

Chris Griffiths, frère du précédent

30 ans
889754
Gambling-1, Medical-1, Rifle-1, Small Craft-1
Fusil

William Davies

42 ans
897884
Carbine-1, Electronic-1, Hovercraft-1, Medical-2, Survival-1
Carabine

Ian Fennell

34 ans
C7A642
Brawling-3, Blade-1, Streetwise-1
Épée

Alexander Barnstool

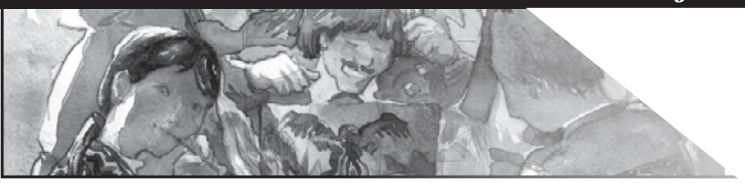
38 ans
6AB975
Bribery-1, JOT-2, Revolver-1, Streetwise-2
Revolver

Muller Stevens

26 ans
A7B755
Brawling-2, Rifle-2, Survival-1
Fusil

Épilogue

Convaincre les Caluechanos que les meiguanas sont des sophes sera difficile, en particulier les planteurs, qui verront d'un mauvais œil le fait de devoir renoncer à leurs prétentions territoriales au bénéfice de sauvages même pas humains, et qui, pour beaucoup d'entre-eux, resteront perçus comme des animaux nuisibles. La découverte du rôle du vermicule du cabhralier, en permettant d'implanter cette culture ailleurs que dans le delta du Pullio, résoudra en grande partie le problème de cohabitation entre humains et meiguanas : les colons quitteront Péquam pour le laisser aux indigènes. Mais tout cela est une autre histoire...



TRAVELLER™
Science-Fiction Adventure in the Far Future
ANNÉE 1977

PRÉ-TIRÉS

Ex-Merchant Captain

876784
42 ans, 6 terms
Computer-2, Pilot-3, Revolver-2, Streetwise-2
Poignard, revolver, 3.000 Cr

Ex-Marine Captain

67C889
34 ans, 4 terms
Brawling-2, Cutlass-1, Leader-2, Revolver-2, Tactics-1
Sabre d'abordage, revolver, 2.000 Cr

Ex-Army Trooper

767994
38 ans, 5 terms
ATV-2, Blade-1, Forward Observer-1, Gambling-1, Medical-2, Rifle-3
Fusil, épée, 1.000 Cr

Ex-Navy Commander

3BA978
30 ans, 3 terms
Air/Raft-1, Automatic Rifle-1, JOT-1, Leader-1, Medical-3, Survival-2, Vacc Suit-2
Fusil d'assaut, 2.000 Cr

Ex-Scout

54CC66
34 ans, 4 terms
Carbine-1, Electronics-1, Grav Vehicle-1, JOT-1, Mechanical-2, Pilot-1, Survival-2
Carabine, 1.000 Cr

Ex-Merchant First Officer

988766
34 ans, 4 terms
Computer-1, Electronics-1, Gunnery-1, JOT-1, Navigation-3, Pilot-1, Revolver-1
Revolver, 1.000 Cr

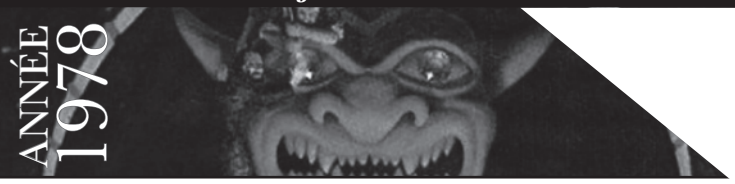
Ex-Marine Trooper

34 ans, 4 terms
Automatic Rifle-1, Brawling-2, Cutlass-2, Mechanical-1, Vacc Suit-1
Fusil d'assaut, sabre d'abordage, 1.000 Cr

Ex-Scout

30 ans, 3 terms
589A46
Carbine-2, JOT-1, Mechanical-1, Pilot-1
Carabine, 1.000 Cr

ANNÉE 1978



Un scénario de **Nicolas Dessaux** • Illustrations de **Guillaume Tavernier**

Dans les profondeurs du sanctuaire de Nergal

pour *Advanced Dungeons & Dragons*

Advanced Dungeons & Dragons, c'était LE jeu. Dans les années 80, on ne pouvait pas envisager de publier un magazine ou un fanzine de jeu de rôle sans un scénario d'AD&D, plus quelques ingrédients à choisir parmi un nouveau monstre, une nouvelle classe, un nouvel objet magique,… Au départ, c'était d'une compilation revue et corrigée du matériel publié pour OD&D, dans un esprit de systématisation. Dans l'esprit de Gary Gygax, il s'agissait de fixer une bonne fois pour toutes des règles officielles qui feraient référence dans les multiples conventions qui avaient écloses à travers les USA et au-delà. En réalité, cela a engendré un foisonnement encore plus grand, démultiplié par toute la presse du hobby. AD&D, c'était aussi le jeu des *grands*, à l'opposé de D&D et la fameuse boute rouge, reléguée comme jeu d'initiation, comme jeu pour les petits, malgré ses indéniables qualités. C'était enfin, pour les joueurs français, le charme impénétrable des anglicismes, de la prose colorée de Gygax qu'il fallait lire dans la langue originale jusqu'à ce qu'émergent les premières traductions.
Fiche Grog : http://www.legrog.org/jeux/ad-d-regles-avancees-officielles-de-donjons-et-dragons

Scénario pour niveau 3-5. Ce scénario a été réalisé, pour l'essentiel, avec les outils de création aléatoire de donjon du DMG.

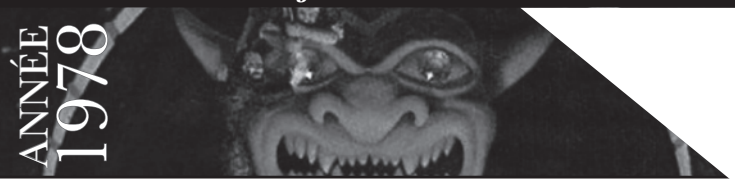
Les habitants de la petite ville de Champdelost ont un problème : depuis quelques semaines, la nourriture disparaît de leurs celliers, des objets s'évaporent de leurs greniers, du bétail est dérobé. Dans un premier temps, le prévôt, chargé de l'ordre au nom du vicomte, a fait appel à trois jeunes aventuriers du coin, fils et filles de bonnes familles. Ces derniers sont parvenus à découvrir que les nuisances étaient provoquées par des kobolds qui s'étaient installés dans une maison en ruine située dans les faubourgs, le manoir des Fougères. Cette demeure a la réputation d'être hantée, mais cela n'avait jamais empêché les gamins d'aller y jouer. Sur place, les aventuriers ont découvert que les kobolds s'étaient installés dans les caves. Accompagnés de six miliciens, ils se sont engouffrés dans les profondeurs – pour ne jamais en revenir. Le prévôt est fort ennuyé d'avoir sous-estimé le danger. C'est alors qu'il fait appel aux personnages, dont la réputation de bretteurs et de casse-cous est bien établie. Il est prêt à verser la somme fabuleuse de 2500 Livres d'or pour qu'on chasse les kobolds et qu'on retrouve les jeunes gens. Des kobolds ?! Facile… sauf lorsque ces vicieuses petites créatures se sont installées dans un ancien temple de Nergal, dieu du monde souterrain.

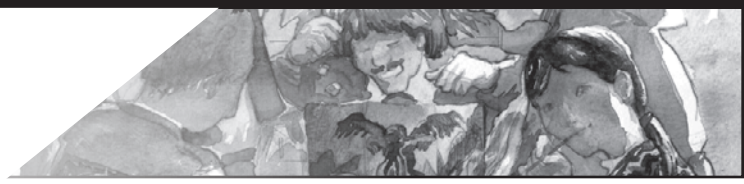
Avant d'entrer dans le donjon, les aventuriers peuvent recruter des suivants, compléter leur équipement ou faire le tour des tavernes à la recherche de rumeurs et d'informations utiles. Notez que, contrairement aux standards du genre, il n'y a plus personne à trouver : les disparus ont été massacrés et dévorés sans vergogne, à l'exception d'un seul (voir table des monstres errants, niveau 1).

Rumeurs

Si les personnages prennent le temps de se renseigner en ville avant de descendre dans les souterrains, ils pourront apprendre les choses suivantes : (lancez 1d6 par personnage).

1. Le manoir des Fougères a été bâti sur un temple maudit. C'est pour cela que ses habitants n'ont jamais fait long feu et qu'il a été abandonné.
2. L'un des jeunes aventuriers disparus n'est autre que le fils du prévôt, ce qui explique son angoisse et la somme qu'il est prêt à verser pour qu'on le retrouve.
3. Le manoir des Fougères n'est pas hanté, c'est juste un truc que les adultes disent aux enfants pour les empêcher d'aller y jouer. Les adultes savent que c'est dangereux. La preuve, un copain s'est blessé en y allant quand ils étaient enfants…
4. Ce n'est pas la première fois que des aventuriers disparaissent dans les souterrains du manoir. Et pas la dernière fois non plus…
5. La famille de Fougères, c'était de bien drôles de gens. Le dernier habitant du manoir a été pendu pour faux-monnayage.
6. Si les kobolds se sont installés là, si près de la ville, ce n'est pas un hasard. Ils veulent la conquérir, maison par maison s'il le faut.





Le manoir des Fougères

C'est une grande demeure de pierre bien bâtie, avec un étage, située au nord de la ville, sur les collines. Sa toiture a presque disparu, laissant d'épaisses poutres apparentes. Les corbeaux viennent y nicher. Explorer la maison n'est ni difficile, ni dangereux. Le sol est par endroits fissuré étrangement. On y trouve surtout les traces des jeux des garnements du coin. Les traces de pas des kobolds pourraient révéler un chemin vers la cave, puis vers une porte secrète qui ouvre directement sur un escalier de pierre. Le donjon commence ici.

Table des monstres errants - niv.1

1. 2d4 criards (CA 7 DV3 At. 0). Ces gros champignons sont inoffensifs, mais leur cri strident a 50 % de chances de provoquer l'arrivée d'un autre monstre errant en 3d6 rounds.
2. 1d4 belettes géantes (CA6 DV 3+3 At. 1 Dg 2d6 + drain de sang). Ces belettes sont entraînées par les kobolds pour chasser, harceler leurs ennemis et prévenir des dangers. Dans un groupe, il y en a toujours une qui fuira prévenir les kobolds.
3. 1d4 énormes araignées (CA6 DV 2+2 At. 1 Dg 1d6 + poison). Ces créatures se nourrissent volontiers de kobolds et d'aventuriers. Elles sont généralement embusquées au plafond et tombent sur les proies isolées.
4. 2d6 kobolds (CA7 DV1/ 2 Dg 1d6). Ils sont en général armés d'épées courtes à lame courbe et de javelines. Ils commencent par jeter leurs javelines avant de déguerpir. S'ils doivent attaquer en mêlée, ils se concentrent en meute sur un seul adversaire puis passent au suivant.
5. Enguerrand, guerrier humain (CA 10 DV 1 PV 10 At. 1 Dg 1d4). C'est l'un des aventuriers disparus. Les kobolds l'avaient capturé. Ils ont mangé les cadavres des hommes d'armes, mais l'ont conservé comme esclave. Il est parvenu à s'enfuir récemment.
6. On entend au loin des kobolds glapir et fuir, sans pouvoir les retrouver.

L'escalier, comme tout le donjon, est taillé dans la craie. C'est un bon travail, puisque les murs semblent avoir été étançonnés entièrement, puis recouverts de fresques dont il ne reste que des lambeaux. L'atmosphère est très humide et les champignons se développent librement un peu partout. Un rôdeur attentif pourra trouver les traces du passage répété des kobolds dans presque toutes les pièces, sauf les plus dangereuses : on n'y trouve que les signes de leur fuite.

Chaque fois que les personnages explorent une salle ou entrent dans un nouveau couloir, s'ils font du bruit ou s'ils combattent, ou encore s'ils font une pause prolongée, lancez 1d6. Sur 1, lancez 1d8 sur la table des monstres errants. Cette table est essentielle pour rendre le donjon dynamique. Les kobolds l'explorent avec prudence et l'aménagent peu à peu à leur usage. Ils sont actuellement plusieurs dizaines à vivre dans les profondeurs, surtout dans le second niveau. Leur nombre exact est imprécis : nombre d'entre eux vont, viennent, entrent et sortent du donjon.

Ils patrouillent en petits groupes, qui se replient aussitôt qu'ils entendent ou voient un adversaire. Leur objectif est d'utiliser au mieux passages secrets et trappes pour passer inaperçus, sans avoir à combattre les aventuriers, quitte à se retirer quelques jours dans les bois alentour si la situation devient trop dangereuse. Par contre, ils attaqueront sans pitié les aventuriers isolés, blessés ou dans une situation exposée, avant de se retirer. Ils sont lâches, mais rusés et vicieux. Ils voient dans le noir, connaissent le terrain, se cachent facilement. Jouez la guérilla, pas l'attaque frontale, sans vous soucier du nombre total de kobolds dans le donjon.

Le donjon : niveau 1

1 - Ancienne salle de garde

En descendant l'escalier, on ressent la fraîcheur humide des lieux, qui ne sont plus éclairés. La visibilité est limitée par la portée des torches. Des tentures entouraient jadis cette salle. Elles se sont effondrées au sol, formant avec les tapis le terrain idéal pour le développement d'une champignonnière, ce qui rend le sol glissant. Ces champignons sont comestibles, mais dégagent une forte odeur d'ail. Du mobilier, il reste essentiellement un rack d'armes vide, un clou auquel est suspendu un vieux fouet couvert de moisissures, et un gantelet d'armure rouillé au sol. Un examen attentif révélera que les ossements de la main se trouvent toujours à l'intérieur.

2 - Cellier

La porte de cette pièce est totalement pourrie, il en manque des planches. Si on touche sans précaution, elle s'effondre

dans un grand fracas qui a 25 % de chances d'attirer des monstres errants (lancer sur la table des monstres errants). Le cellier est rempli de champignons au sol et de vieilles toiles d'araignée au plafond, restes de l'antre d'une araignée géante morte depuis longtemps. Il contient surtout des bouteilles vides et quelques cordes pourries sous les champignons, ainsi qu'un vieux brasero remisé là. Au fond de la pièce se trouve un puits, qui s'enfonce d'une douzaine de mètres avant d'atteindre l'eau. Il est surmonté d'une statuette gravée à l'effigie de Nergal, seigneur du monde souterrain.

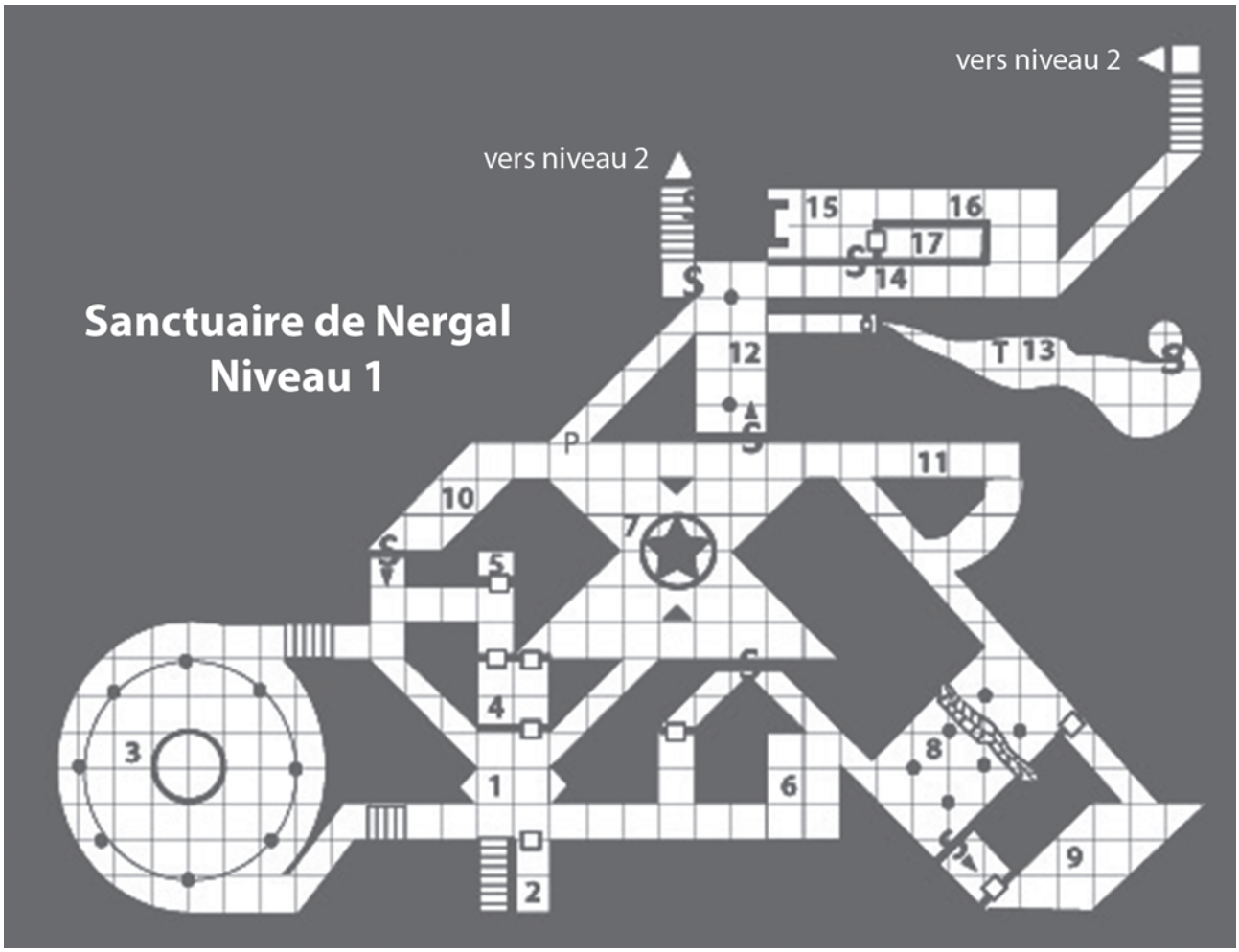
3 - Temple

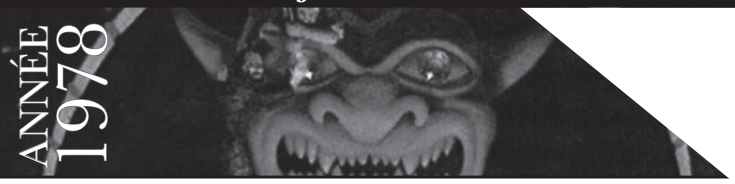
Cette salle circulaire et voûtée en dôme est un ancien temple voué à Nergal. Ici aussi, tapis et tentures se sont mués en un humus fertile pour les champignons, d'autant que la salle, en léger contrebas, recueille toute l'humidité du donjon. Tout au long des murs se trouvent des grands chandeliers en bronze verdi. Quelques brûleurs à encens sont encore suspendus au plafond, le long des murs, mais leur irrégularité suggère qu'ils étaient plus nombreux autrefois.

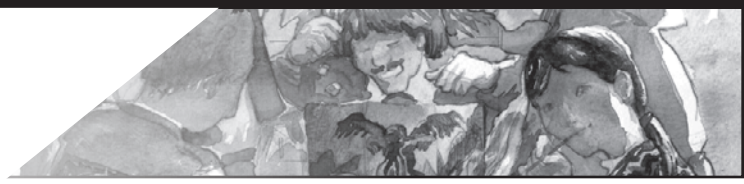
Au centre est placée une grande vasque de basalte aux parois brunies par du sang séché. C'est là que se tenaient jadis les sacrifices sanglants. Elle est ornée de figures sculptées, dont les personnages en robe se livrent à des cérémonies obscènes. Le personnage qui a le plus faible score de Sagesse entendra des plaintes inexplicables. Ce sont celles des âmes des sacrifiés.

Quatre énormes araignées et une araignée géante vivent dans leurs toiles sous le dôme. Elles s'attaqueront de préférence à des proies isolées, ou emprisonnées dans la toile de la plus grande d'entre elles. Les kobolds s'attaqueront volontiers à des intrus déjà engagés dans un combat, en lançant des javelines avant de se retirer en salle 10 via la porte secrète.

4 énormes araignées (CA 6 DV 2+2 PV 16, 14, 13, 7, At. 1 Dg 1d6 + poison)
1 araignée géante (CA 4 DV 4+4 PV 17 At. 1 Dg 2d4 + toile)







4 - Sacristie

Les portes de cette ancienne sacristie sont branlantes. Un léger courant d'air froid entre dans cette pièce, par une fissure du plafond, qui mène à l'extérieur, dans un fourré d'épais buissons dans le parc. À cause de cela, les champignons ne poussent que dans une partie de la pièce. Sur les murs latéraux se trouvent des médaillons de pierre sculptées, larges d'une soixantaine de centimètres. À gauche, il représente un prêtre en train de lire un grimoire. À droite, une idole de Nergal, sous la forme d'un guerrier antique armé d'un bouclier à tête de mort. La pierre dont elle est sculptée est humide et pulvérulente. Au moindre choc, des morceaux s'effondrent.

5 - Placard

Les champignons recouvrent une partie du sol de cet ancien placard, dépourvu de porte aujourd'hui. Ils ne poussent pas le long d'une fissure au sol, résultat d'un tremblement de terre dans les siècles passés. Au fond se trouvent les restes d'une grande armoire putréfiée. Dans les décombres, on peut trouver des robes en haillons, une sorte de marmite en terre cuite contenant une main momifiée, des pinces en métal qui ressemblent fort à des instruments de torture et un collier d'esclave. Fouiller dans ces débris est une mauvaise idée, car 8 vers putrides (*rot grubs*) chercheront à s'infiltrer dans le corps des pillards.

Vers putrides (CA9 DV 1pv At spécial : mort en 1d3 tours si la plaie n'est pas brûlée (Dg 1d6)

6 - Salle des repas rituels

C'est dans cette pièce que les adeptes mangeaient la viande des créatures sacrifiées, animales ou humaines. Une grande table de chêne semble assez solide pour avoir résisté au temps, mais elle est pulvérulente. Les champignons ont envahi les luxueux fauteuils à coussins, qui ont moins bien résisté. Sur la table, on trouve encore quelques pièces de vaisselle en terre cuite et des gobelets en bronze. Les kobolds savent utiliser la porte secrète vers la salle 7 pour mener des attaques commandos.

7 - Statue démoniaque

Le sol est jonché de squelettes, anciens gardes du temple massacrés par des aventuriers qui firent place nette voici des siècles. La statue de Nergal, représenté sous sa forme démoniaque, est au centre : il a une crinière de lion et des griffes, un bec de coq, un corps humanoïde portant un bouclier et une masse d'armes. La statue irradie une aura maléfique, détectable par un paladin ou un sortilège. Cette aura redouble de puissance en présence de créatures d'alignement bon, ce qui a pour effet d'animer les squelettes. quinze d'entre eux se lèvent pour attaquer.

Il y a deux portes secrètes dans cette pièce. Celle indiquée par un T sur le plan est piégée. Le piège est ancien, mais les kobolds l'ont réparé récemment. Il y a trois pierres mobiles. Il faut appuyer sur la 2 et la 3 de gauche à droite pour le désactiver et ouvrir. Toute autre combinaison fait partir 3 carreaux à bout portant (attaque comme un monstre de 5DV, Dg 1d6 chacun). La seconde porte ne fonctionne que dans un sens, vers la flèche, et refuse obstinément de s'ouvrir dans l'autre. Les kobolds connaissent cette particularité et l'emploieront volontiers contre des aventuriers déjà engagés en combat.

15 squelettes (CA7 subit la moitié des dégâts des armes de taille et d'estoc DV1 PV 1d8 chacun At. 1 Dg 1d6

8 - Salle capitulaire

C'est ici que les adeptes se réunissaient pour prendre des décisions. Le sol est traversé par une fissure large de plus d'1m.50, qui permet d'entrapercevoir la salle 27. Les kobolds savent l'employer pour décamper en vitesse.

Au centre de la colonnade se trouve une vierge de fer, dans laquelle est encore emprisonné un squelette. Les restes décomposés de sa chasuble pourpre et son médaillon de cuivre à l'effigie de Nergal démontrent qu'il s'agissait d'un adepte, sans doute puni pour une faute. Au fond de la pièce, six cloches de taille décroissante sont encore suspendues au mur. Le moindre choc sur l'une de ces cloches provoquera automatiquement un jet sur la table des monstres errants. Dans une niche taillée dans la pierre sur la gauche se trouvent 4 fioles en verre épais. Elles contiennent une substance grasse, qui se révélera être de la graisse humaine si on la soumet à l'expertise d'un alchimiste.

La porte secrète au sud ne s'ouvre que depuis cette salle, on ne peut l'ouvrir dans l'autre sens.

9 - Salle des esclaves

Aux murs de cette salle à la géométrie étrange se trouvent des anneaux, des chaînes et des colliers de fer, qui ne laissent aucun doute sur son usage. Une vieille enclume est posée dans le coin, près de la porte, à côté de la cheminée. À ses côtés, une tête de marteau et des tenailles. De l'autre côté, près de l'entrée, un gong est suspendu au plafond par une seule chaîne, l'autre ayant cédé.

10 - Chapelle secondaire

Les champignons qui se trouvent dans cette pièce à la géométrie bizarre sont différents des autres. Gros comme des pommes, ils sont légèrement phosphorescents. Quand on les cueille ou si on marche dessus, ils explosent en répandant leurs spores. Celles-ci sont inoffensives en apparence, mais chaque aventurier doit faire un jet de sauvegarde contre le Poison ou éternuer violemment, et cela à plusieurs reprises. En cas d'éternuement, lancez sur la table des monstres errants pour savoir quelle créature sera attirée par ce bruit. Par la suite, si les aventuriers ne prennent pas la précaution de laver tout leur équipement et de prendre un bain, de semblables champignons pousseront 1d4 nuits plus tard dessus.

Sur le mur de droite se trouve un petit autel votif, dédié à Nergal, avec les restes de cierges noirs, non-magiques. Dans le coin proche du temple, une paire de bottes en cuir, visiblement plus récentes que le reste du donjon, traînent au sol. Elles contiennent encore les tibias et les pieds de leur propriétaire, enrobés d'un peu de chair putréfiée.

11 - Couloir

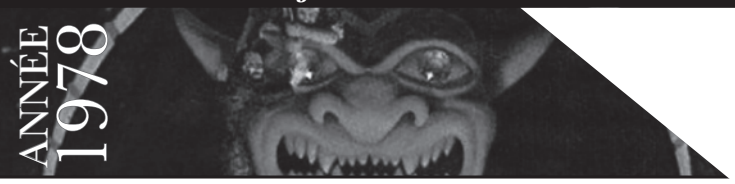
Au coin de ce couloir improbable, aux murs parsemés de porte-torches, repose une grande jarre scellée. Si l'on brise le sceau et qu'on ouvre le couvercle, il s'en dégage une odeur infecte. Elle contient le cadavre momifié d'un rat géant.

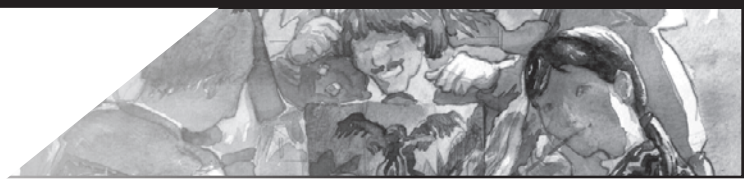
12 - Poste de garde

Ce poste gardait l'accès vers le second niveau du sanctuaire, situé un peu plus loin. Le plafond est fissuré et de l'eau suinte, formant de petites stalactites. Il ne reste plus de mobilier, mais dans les champignons au sol, on peut trouver écuelles de terre et cuillères de bronze.

13 - Caverne

Le couloir qui mène vers cette salle est plus étroit que les autres. Cette caverne naturelle préexistait au creusement du donjon. Le bas de la porte a été dévoré par les rats. Elle risque de tomber si on l'ouvre sans précautions, provoquant l'arrivée de monstres errants (lancer sur la table). Les failles





au plafond permettent d'accéder à la surface. Elles sont assez grandes pour que des créatures de petite taille puissent s'y faufiler ou tomber, ce qui constitue une des sources de nourriture des créatures vivantes du donjon. L'eau s'y infiltre, formant des stalactites parmi lesquels 12 perceurs (*piercers*) ont élu domicile.

12 perceurs (CA 3 DV 2 PV 2d8 chacun At. 1 Dg 2d6)

Le long du mur sud, près de la porte, sont alignées 12 énormes jarres. Derrière l'une d'elle se trouve le squelette d'un prêtre, reconnaissable aux restes de robe pourpre et au médaillon. Ses mains sont agrippées sur une sorte de reliquaire en métal, qui contient un cœur humain desséché et noirci.

La porte secrète n'a jamais été forcée depuis que le temple est abandonné. Il faut tirer sur une fausse stalagmite formant levier pour l'ouvrir. Si on se positionne du mauvais côté, on risque d'être heurté par la porte (sauvegarde contre le souffle de dragon, Dg 1d6 en cas d'échec). Dans une série de pots se trouvent 585 PA d'une haute antiquité, une chaînette d'or (300 PO), deux colliers de pierreries (300 et 100 PO), un peigne en argent (100 PO) et une épingle en or sertie d'une émeraude (200 PO).

Le T indique une trappe dissimulée au sol, qui mène dans la salle 20. Elle est verrouillée, mais pas piégée.

14 - Couloir

Les fresques sur les murs de ce couloir sont moins abîmées qu'ailleurs. Ils comportent des saynètes rituelles, mais surtout des passages des livres saints du culte de Nergal, rédigés dans l'antique langue des hommes-serpents. Celui qui essaie de les lire doit réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts. En cas d'échec, son alignement se transformera graduellement en loyal mauvais, en 1d6 tours. L'un des miliciens est mort ici, en affrontant l'otyugh de la salle suivante. Celui-ci a méthodiquement absorbé les chairs et la moelle en laissant les os blanchis.

15 - Cuisine

C'est l'un des rares pièces utilitaires dans ce donjon. Il y règne une odeur de charogne. Une grande cheminée s'élève au fond, où traîne un chaudron renversé. C'est là que l'otyugh a élu domicile. S'il pense avoir une chance de dévorer sa proie, il le fera. Sinon, il cherchera à négocier par télépathie en se renseignant sur les passages des kobolds, ses proies principales.

1 otyugh (CA 3 DV 6 PV 25 At 3 Dg 1d8 / 1d8 /1d4+1 + maladie)

16 - Couloir

Une grande table de chêne posée sur le côté barre ce couloir. Plusieurs pointes de javeline sont fichées dedans, et le squelette d'un milicien, une tête d'épieu en travers de la poitrine, est posée contre.

17 - Réduit

Ce réduit putride est envahi par la moisissure jaune. Une fois débarrassé de cette abomination, il est possible de trouver les restes de vêtements sacerdotaux, un couteau de sacrifice rouillé, le médaillon d'un prêtre et sa chaînette.

TABLE DES MONSTRES ERRANTS - NIV.2

1. 1 otyugh (CA 3 DV 6 PV 25 At 3 Dg 1d8 / 1d8 /1d4+1 + maladie 90%). C'est la femelle de l'otyugh déjà rencontré salle 15, à la recherche d'une proie. Il s'agit d'un montre unique. Une fois qu'il a été tué, relancez le d6 et ignorez ce résultat et relancez 1d6.
2. 1d4 énormes araignées (CA6 DV 2+2 At. 1 Dg 1d6 + poison). Ces créatures se nourrissent volontiers de kobolds et d'aventuriers. Elles sont généralement embusquées au plafond et tombent sur les proies isolées.
3. 2d6 goules (CA 6 DV 2 At 3 Dg 1d3 / 1d3 / 1d6 + paralysie. Ce sont des adeptes de Nergal. Comme les kobolds ont offert des sacrifices à l'idole de la salle 28, les adeptes sont rappelés peu à peu à la non-vie sous cette forme.
4. 4d6 kobolds (CA7 DV1/ 2 Dg 1d6). Ils sont en général armés d'épées courtes à lame courbe et de javelines. Ils commencent par jeter leurs javelines avant de déguerpir. S'ils doivent attaquer en mêlée, ils se concentrent en meute sur un seul adversaire puis passent au suivant.

Le donjon : niveau 2

C'est dans ce niveau que sont établis les kobolds, que l'étrangeté des portes secrètes a séduits. Ils se sont mis à les réparer et à les entretenir avec passion.

18 - Long couloir

Le sol de ce couloir est jonché de débris de poteries. En cherchant bien, on peut trouver une cruche complète contenant les débris d'un illisible parchemin, dont les caractères subsistant ressemblent fort à ceux des hommes-serpents d'antan. Si les kobolds savent que les aventuriers arrivent, ils emploieront au mieux la porte secrète, soit pour s'enfuir, soit pour les attaquer sur deux fronts.

19 - Salle de repos des adeptes

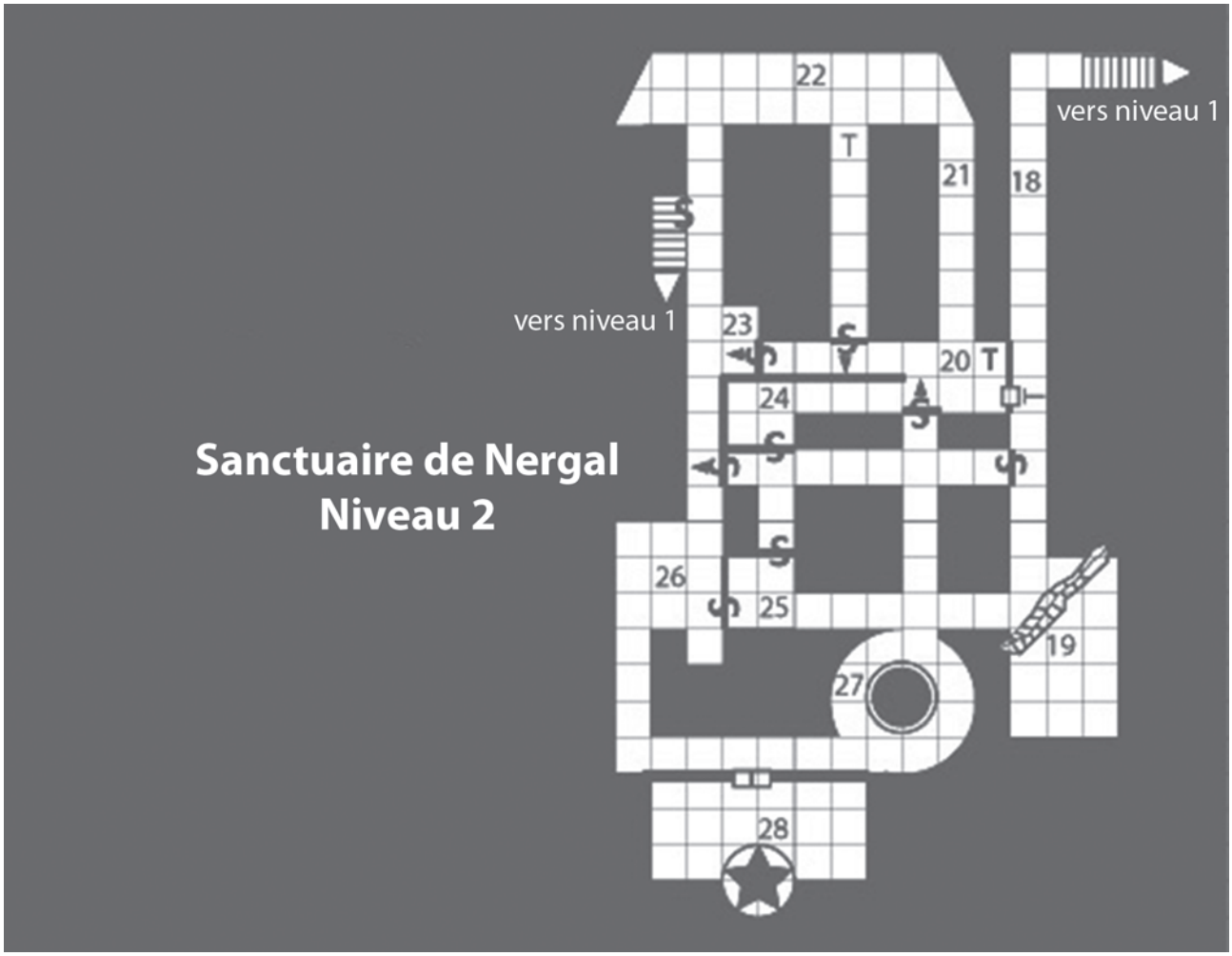
La fissure au sol fait venir des courants d'air des profondeurs, venus de boyaux trop petits pour que les aventuriers puissent y pénétrer. Ils provoquent un son flûté assez désagréable à entendre. Quelques niches naturelles sont couvertes de champignons luminescents semblables à ceux de la salle 10. Le mobilier n'existe plus depuis longtemps.

20 - Bibliothèque

Le mur sud est occupé par des étagères d'épais grimoires. Ils sont une trentaine, dans un état pitoyable, rongés par les bêtes. Les restes d'écriture rappellent celle des hommes-serpents de l'antiquité. La porte secrète est située derrière les livres, mais a été conçue pour se déplacer avec le rayonnage. Le T indique une trappe au plafond, qui mène dans la salle 13 au premier niveau. Elle est verrouillée mais piégée par une aiguille empoisonnée. Le poison est ancien, si bien qu'il n'est plus mortel, mais provoque 2d6 jours de fièvre et de vomissements (1d4 en cas de sauvegarde réussie).

21 - Couloir

Les fresques murales du couloir sont mieux conservées que dans le reste du donjon. On peut deviner des personnages encapuchonnés asservissant toutes sortes de créatures et les conduisant au sacrifice.



22 - Salle des offrandes

Le sol est fissuré sur tout le long de la salle, mais la faille n'est guère profonde. Au fond, on peut deviner un énorme amas de pièces recouvertes d'une énorme croûte verdâtre. Il est composé de pas moins de 6 454 PC d'une haute antiquité. Elles correspondent à des offrandes mineures.

23 - Recoin

Le mur est recouvert par une tenture pourpre, mieux conservée que dans les autres pièces. Elle dégage une odeur putride d'urine de kobold. À côté se trouve un rack d'armes vide et décrépi.

24 - Oratoire

La statue au centre de la pièce représente Nergal sous sa forme démoniaque : lion, homme et oiseau. Cette fois, elle est dotée d'ailes déployées en hauteur.

25 - Salle d'entraînement

Une grande table est installée au centre de la pièce. Elle est vermoulue, mais encore solide. Un squelette est étendu dessus. De nombreuses aiguilles disposées en vrac étaient sans doute plantées dans les chairs au moment du décès. Une aiguille plus importante est plantée dans la table au niveau du cœur. Si on l'enlève, la chair repousse en 3 rounds pour transformer le squelette en ghast. En cas de combat, les kobolds pourront profiter des portes secrètes pour compliquer la vie des aventuriers.

1 ghast (CA 4 DV 4 PV 24 At. 3 Dg 1d4 / 1d4 / 1d8 + paralysie et odeur horrible

26 - Laboratoire

Le coin sud-ouest de la pièce est occupé par les restes d'un immense alambic, tandis qu'une table jonchée de débris de précieux matériel alchimique est disposée au centre.

27 - Déambulatoire de Grimtooth

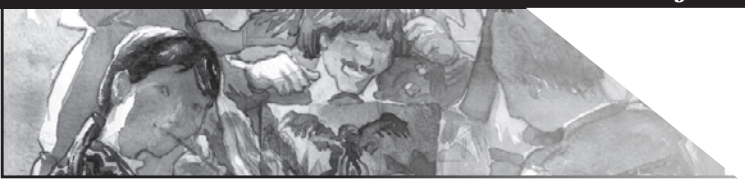
Les adeptes tournaient autour de cette pièce en clamant des chants liturgiques et des mélopées mystiques. La pièce est maudite : si l'on s'abstient de chanter les paroles appropriées, les murs intérieurs s'écartent lentement en direction des murs extérieurs. Ils ne vont pas assez vite pour écraser ceux qui se dépêchent d'aller vers la sortie, mais un couloir s'ouvre entre les deux. Les plus curieux iront sans doute explorer le couloir. Cette fois, il se referme très, très vite. En cas d'échec à un jet de sauvegarde contre le Souffle de dragon, l'aventurier est écrasé (Dg 4d6 par round, jet d'Écarter les barreaux afin de réussir à bloquer le mécanisme un round le temps de fuir).

28 - Sanctuaire

La statue d'airain représente Nergal, qui trône majestueusement assise au sud de la pièce. Les bras sur les genoux, elle porte une grande vasque qui contient les restes mortels d'une victime, sans doute calcinée vive. Il s'en dégage une odeur sulfureuse, particulièrement désagréable. Les kobolds survivants protégeront l'idole au péril de leur vie, car ils lui sont désormais soumis. Elle leur inspire l'idée d'explorer la ville afin de se préparer à la conquérir.

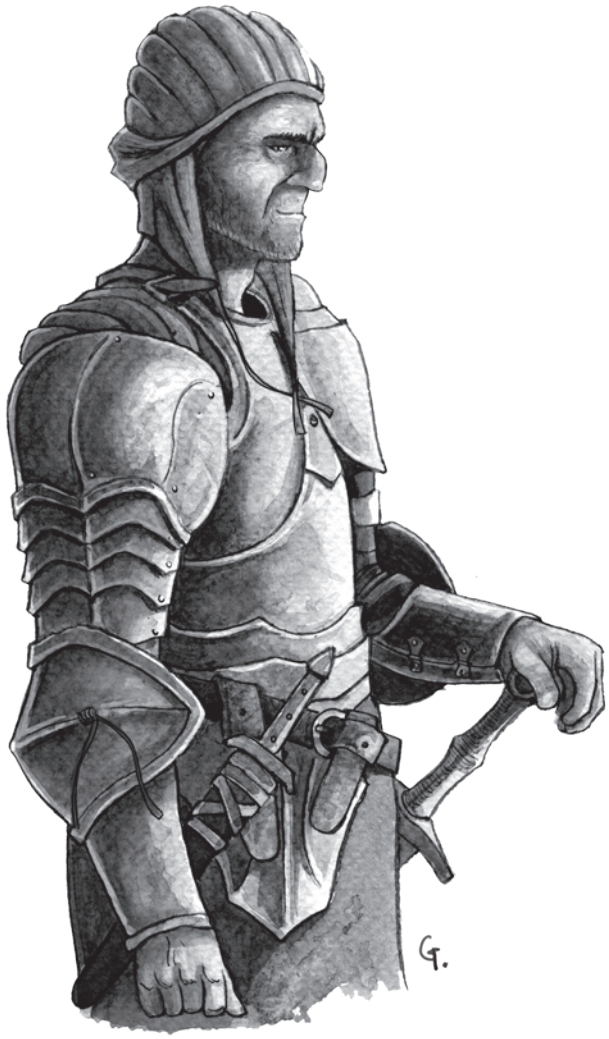
La statue est capable de se lever. Elle crache d'abord un nuage de gaz mortel (sauvegarde possible), puis elle se bat en cognant avec son bouclier et sa masse d'arme. Toute créature qui meurt sous l'effet du gaz mortel devient un ghast (voir salle 25 pour les caractéristiques) en 1d4 rounds. Les yeux de rubis de la statue valent chacun 500 PO, mais celui qui essaie de les retirer doit faire un jet de Sauvegarde contre les sorts ou s'enfuir de peur. Tant qu'un personnage est en possession d'un œil, il a un malus de -2 à tous ses jets de sauvegarde.

La statue d'airain
CA 2 DV7 PV 29 At. 2 Dg 2d8 /2d8 Al LM + Gaz mortel



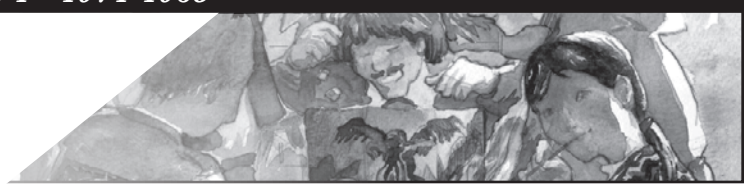
Personnages pré-tirés

	Nom	*Classe*	*Race*	*Niv.*	*Al*	*F*	*I*	*S*	*D*	*Co*	*Cha*	*CA*	*PV*
1	**Ygrevain**	Druide	H	6	N	9	10	14	11	13	15	6	24
2	**Garis**	Illus. / vol.	Gn	4/5	NB	11	16	12	16	14	11	6	17
3	**Maleor**	Rôdeur	½E	5	CB	13	13	16	11	15	11	3	35
4	**Valeane**	Paladin	H	4	LB	16	11	15	10	9	17	2	24
5	**Gharel**	Clerc / vol.	½O	4/5	NB	13	7	17	13	14	9	8	22



Équipement

1. armure de cuir +1, bouclier en bois, cimeterre +1, épieu, potion de diminution, potion de lévitation
2. armure de cuir, épée longue, fronde, robe aux objets utiles
3. armure à plaques, épée large +1, arc court +1, 15 flèches +1
4. armure à plaques, bouclier, épée longue +2
5. armure de cuir, masse d'arme +1, 2 potions de soins, parchemin [créer de l'eau, augure, ralentir le poison].



Un scénario de **Nicolas Dessaux** • Illustrations de **Stéphane Sabourin** & DP

Heroes & People

pour *Villains & Vigilantes*

Ce scénario pour *Vilains & Vigilantes* est conçu pour être joué dans les États-Unis de 1978, année de la première publication du jeu. Les super-héros portent encore des costumes flashy, l'ambiance est volontairement disco et, disons, masculine. Il s'agit plutôt d'une trame générale pour une mini-campagne, dans laquelle peuvent s'intercaler des épisodes nouveaux. Progressivement, les super-héros seront impliqués dans un complot qui les dépasse et projetés sous les feux de la rampe, dans la presse people. Même si chaque épisode, ou presque, est centré sur un combat, comme tout scénario de super-héros qui se respecte, l'essentiel réside dans les relations que les PJ peuvent tisser avec les PNJ et dans les choix qu'ils feront face aux dilemmes qui s'offrent à eux.

Villains & Vigilantes fut sans doute le premier jeu de super-héros, un genre qui n'allait pas tarder à se développer puisque chaque éditeur proposerait bientôt le sien. Il proposait un concept intéressant : se jouer soi-même comme super-héros, en proposant quelques lignes pour évaluer soi-même ses caractéristiques. Rien n'interdisait de créer un autre personnage. Dans tous les cas, c'est un jeu typiquement old-school, où la part d'aléatoire est essentielle dans la création du personnage et où la progression est mesurée en niveaux. Les calculs sont nombreux, notamment pour la détermination des points de vie par tout un tas de multiplicateurs, tout à fait caractéristique des débuts du simulationnisme, bien que le système soit assez simple à mettre en œuvre.
Fiche Grog : http://www.legrog.org/jeux/villains-and-vigilantes

Trame générale

Le gouvernement américain annonce triomphalement que *Cosmos*, la célèbre super-héroïne soviétique, est passée à l'Ouest. Elle se met au service des USA et prend le nom de *Freedom*. Au sein de la NCI - les services secrets de la marine - un groupe de travail, sceptique sur ce « retournement », monte une opération secrète afin de tester sa loyauté. Cette opération se nomme *Vigilance*. Ses agents sont d'une discrétion redoutable, car ils emploient des brouilleurs de sens : tant qu'ils ne s'adressent pas directement à vous, vous ne leur prêtez guère attention.

Vigilance va recruter un groupe de super-héros peu connus (les PJ), chargés de tester *Freedom* et de révéler une éventuelle machination soviétique. Ces héros sont choisis selon un profil particulier : ils sont tous classés à gauche et souvent membres de minorités. *Vigilance* suppose que cela facilitera la prise de contact avec *Freedom*. Une occasion « imprévue » permettra aux personnages d'aider *Freedom* dans une mission et de sympathiser avec elle.

Après une opération ratée, la presse se déchaîne contre les personnages, révélant leur passé et les faisant passer pour des ennemis de l'Amérique. C'est *Vigilance* qui a organisé les fuites, afin d'attirer l'attention des Soviétiques sur les PJ et de les inciter à les recruter. *Freedom* elle-même se chargera de cela, pour les entraîner dans une dangereuse opération.

1 - YMCA

Les personnages sont, chacun de leur côté, en train de déjeuner en bord de mer lorsque la radio annonce qu'une prise d'otages se déroule en ce moment même dans la résidence YMCA de *Cruising beach*. Un homme en tenue blanche, qui se fait appeler *Dictator*, tiendrait sous son contrôle mental plus d'une centaine de jeunes gens, qu'il menace d'exécuter si on ne libère pas 88 militants d'extrême-droite emprisonnés pour violences racistes. *Cruising beach* est une plage voisine : seuls les personnages peuvent sauver la situation car la police est dépassée.

Dictator (de son vrai nom John C. Anderson, employé de bureau terne et aigri) porte une tenue blanche avec une cape et une cagoule pointue.Il est capable d'employer ses ondes mentales pour soumettre les esprits ou envoyer de violences secousses douloureuses, au choix. Plus il contrôle d'esprits, plus il est puissant, devenant capable de léviter. Au moment où arrivent les personnages, il contrôle une centaine de membres de l'YMCA, qui lui obéissent au doigt et à l'œil. Sous ses ordres, ils barricadent le bâtiment pour empêcher une intervention policière. Le *supervillain* est retranché dans les bureaux du directeur, avec vue sur la mer, dans un lieu que les snipers de la police ne peuvent atteindre.

L'objectif de cette première séquence est d'apprendre aux super-héros à collaborer. La principale difficulté est de ne causer aucune victime innocente, alors que *Dictator* utilise contre nos héros les jeunes gens sous son contrôle. Submergez-les de vagues de jeunes gens qui emploient toutes les ressources d'un club sportif bien équipé. Ne soyez pas trop dur pour autant, car il est important pour la suite qu'ils réussissent. Lorsqu'il est déconcentré, *Dictator* perd le contrôle de ses victimes et cède à la panique. S'ils parviennent à capturer le *supervillain* sans faire de victimes, les PJ deviennent immédiatement célèbres dans la presse, qui fait d'eux « les super-héros de la nouvelle Amérique ». Cela attire sur eux l'attention de *Vigilance* et c'est l'essentiel.

2 - Macho Men

Quelques semaines plus tard, les super-héros ont confirmé leur bonne réputation en sauvant des vies et en mettant en échec le crime organisé.Vous pouvez jouer quelques-unes de ces séquences intermédiaires si vous le souhaitez. *Vigilance* veille sur eux, cherchant à élucider leurs identités réelles et leurs motivations, afin de savoir s'ils sont les bons candidats pour leur opération. Pour les tester, *Vigilance* organise une fuite à propos du transfert d'un *supervillain*, *The Shaker*. Ses complices le font évader de son camion blindé. Là encore, l'évasion se déroule non loin de la base d'opération des super-héros et la speakerine de la radio se demande s'ils vont intervenir…

The Shaker est une montagne de muscles stéroïdée. Son attaque favorite consiste à frapper le sol pour provoquer une onde de choc dévastatrice. Il y prend un plaisir enfantin marqué par un rire stupide. Ses complices sont *Leather* et *Chain*, dotés d'une force surhumaine, quoique modeste par rapport à celle de leur patron. Le premier, entièrement vêtu de cuir noir avec un masque de catcheur, manie un fouet avec une grande adresse. Le second, dont le costume moulant laisse voir nus ses bras aux muscles saillants, se bat avec une énorme chaîne d'acier. Ils ont fait basculer le camion blindé, puis *Leather* a fait sauter la porte pendant que *Chain* tenait en respect les policiers.

Au moment où arrivent les super-héros, ils sont en train de semer la dévastation parmi les voitures de police et la panique parmi les automobilistes. Une fois *The Shaker* et ses complices arrêtés, un homme discret vient les féliciter et leur conseille d'être présents lors de la finale de base-ball, quelques jours plus tard. Les policiers interrogés disent que « c'est un gars de la CIA ». De toute façon, l'homme – un agent de *Vigilance* – disparaît très vite.

3 - Go West

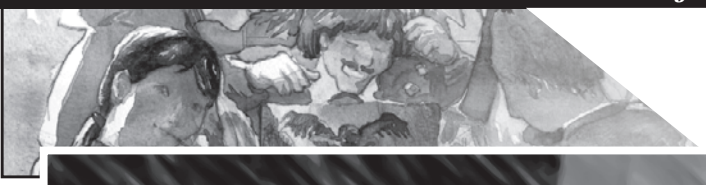
Vigilance a appris que des agents soviétiques allaient attaquer *Freedom*, la super-héroïne russe passée à l'Ouest, lors de la finale de base-ball. *Vigilance* soupçonne que l'attaque soit destinée à accréditer le récit de *Freedom*. L'ancienne *Cosmos*, célébrée par la presse soviétique, aime s'afficher dans des événements publics pour montrer à quel point elle est devenue américaine, étalant sa blonde chevelure, sa plastique parfaite et son costume aux couleurs de la bannière étoilée. Elle figure régulièrement en couverture des magazines, aux côtés des super-héros les plus célèbres, et la presse à rumeurs annonce déjà qu'elle pourrait se fiancer prochainement avec *CaptainStar*, le leader des *Paladins*, le célèbre groupe de super-héros new-yorkais.

Lors de la parade qui précède le match, quatre robots vont en effet apparaître dans le ciel. Ce sont de lourdes machines, qui ressemblent à des ours d'acier, capables de soulever des charges immenses et de voler grâce à un réacteur nucléaire. Chacun d'entre eux est de plus doté d'un pouvoir spécial : contrôler les circuits électriques, attirer le métal pour créer un mur, envoyer des torpilles à protons, devenir invisible. Ils combattent avec une bonne coordination et se transmettent des informations à distance. Bien que *Freedom* soit leur unique cible, l'attaque sème une panique immense dans le stade et il faudra protéger les spectateurs des dégâts collatéraux du combat.

Le combat terminé, *Freedom* remercie chaleureusement les personnages pour leur aide, accepte de poser avec eux devant les photographes, et les invite pour une *party* dans son loft à Manhattan. Un super-héros apercevra sans doute l'agent de *Vigilance* parmi les journalistes, mais il disparaît presque aussitôt. L'attaque des robots provoque des tensions diplomatiques, car les USA ne sont pas dupes de leur origine soviétique, mais l'URSS dément formellement en rejetant la faute sur les Chinois.

Option

Il est possible que les robots soient réellement chinois, comme le prétendent les Soviétiques, et qu'ils cherchent à semer le trouble entre les deux puissances adverses. Freedom a causé suffisamment de problèmes à la Chine lorsqu'elle était dans le camp soviétique pour qu'ils aient des raisons de se venger.



4 – In the Navy

Conformément à sa promesse, *Freedom* envoie un petit mot, au bas d'une photo la mettant en scène avec les héros, pour les inviter chez elle. Bien sûr, elle le fait publiquement, en achetant une page de pub dans la presse pour publier l'invitation.

Le matin même, le héros qui a pris le moins de précaution pour cacher son identité trouve le magazine dans sa boîte aux lettres, bien qu'il n'y soit pas abonné. Un carton publicitaire est glissé à l'intérieur, avec l'adresse d'un pub situé en face de la statue de la liberté, et l'heure du rendez-vous (12h00).

Joe Bloch, le patron du pub en question est un fan des héros : il y a leur photo partout dans son établissement. À midi pile, l'agent de *Vigilance* déjà rencontré commande un hamburger. Il connaît l'identité de la plupart des héros et les aborde même sans leur costume, en se présentant simplement « Clarck R. Lewis, NCIS ». Il vient assez vite au but de la rencontre : le NCIS (Service d'Investigations Criminelles de la Marine) se méfie de *Freedom*. L'unité *Vigilance*, chargée des affaires spéciales, la suspecte de préparer une opération secrète pour le KGB qui pourrait avoir des conséquences dramatiques sur la paix dans le monde. Si les héros mordent à l'hameçon, il leur demande de bien vouloir lui faire part de toute information sur le sujet, en donnant un rendez-vous au même endroit, via Joe Bloch. Puis l'agent Clarck repart en métro, brouilleur en action.

5 – Manhattan woman

Le soir même, les héros sont chez *Freedom* pour une folle party dans son loft, avec vue sur Central Park depuis sa gigantesque terrasse. Il y a là des célébrités de la mode et du cinéma, ainsi que *Captain Star*. Celui-ci, visiblement en état d'ébriété, est très jaloux des nouveaux amis de sa petite amie, surtout depuis que la presse people suggère qu'elle pourrait avoir une aventure avec l'un d'entre eux. Après avoir fait une scène idiote, il part sur son bouclier volant en compagnie d'une mannequin française.

Peu après l'incident, on entend des fusillades dans le parc. *The Dictator*, libéré le matin même à cause d'un vice de procédure, vient de nouveau de faire des siennes. Il a pris le contrôle d'un meeting de vétérans du Vietnam qui réclamaient de meilleures pensions afin qu'ils le proclament président à vie des USA. Cette fois, il ne s'agit plus d'innocents membres de l'YMCA, mais de marines expérimentés, qui sont en train de transformer Central Park en nouveau Vietnam. L'aide de *Freedom* sera sans doute bienvenue pour en venir à bout.

Une fois la situation revenue à la normale, *Freedom* invite les héros à rester pour un repas plus intime. Visiblement choquée par l'attitude de *Captain Star*, elle livre ce qu'elle a sur le cœur. D'abord, les turpitudes de son boy-friend, alcoolique, don juan et raciste, qui ne cesse de se moquer de son accent russe. Puis, de fil en aiguille, le racisme, qu'elle croyait n'être qu'une invention de la propagande soviétique, les questions humiliantes de la CIA et du FBI lors de son arrivée en Amérique, le pouvoir des corporations, la pauvreté, et ainsi de suite, dressant un portrait peu flatteur des USA vue par une fille de paysans née dans un kolkhoze du Donbass. Ces révélations pourraient entrer en résonance avec la méfiance de *Vigilance*. Quand les héros semblent conquis, *Freedom*, soudainement enthousiaste, déclare qu'ils sont ses vrais amis, que *Captain Star* et les *Paladins* sont une bande d'hypocrites, et qu'elle est prête à faire équipe avec eux.

6 – Ups and downs

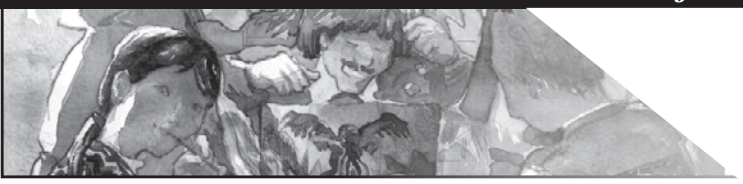
Qu'ils acceptent ou non l'offre de *Freedom*, la carrière fulgurante des héros va soudainement connaître un revers. Alors que la presse était unanime à les encenser depuis l'épisode de Central Park tandis qu'elle étalait au grand jour la mauvaise ambiance au sein des *Paladins* et l'alcoolisme de *Captain Star*, elle se retourne soudain contre eux : une série d'articles hostiles leur est consacrée. Les magazines déballent tout : casier judiciaire (bagarres, délits mineurs, possession de marijuana, …), états de service (insubordination, violence, …), mœurs (on ne connaît aucune petite amie aux héros…), opposant les super-héros sans failles de l'ancienne génération à ces mœurs décadentes. Les héros peuvent mesurer leur déchéance : alors qu'ils sauvent une vieille dame d'un incendie, celle-ci déclare aux journalistes qu' « elle aurait préféré mourir brûlée que d'être sauvée par des drogués et des pervers ».

Freedom connaît le même sort. La presse people jure qu'elle a sombré dans la drogue et l'alcool. Captain Star, qui vient triomphalement de mener les *Paladins* à la victoire contre une invasion extra-terrestre, à sa sortie d'une cure de désintoxication, enfonce le clou en déclarant dans une interview qu'elle fréquente des « super-dealers » et des « mauvais américains ». Les journalistes y verront une allusion aux héros.

Une enquête menée sur cette campagne de presse ou des informations fournies par l'agent Clarck montrent que des documents sont envoyés anonymement aux journaux et que des journalistes ont reçu des enveloppes de billets verts pour écrire leurs articles. L'agent Clarck jure que la NCIS n'y est pour rien, qu'une enquête et en cours. Mais il leur suggérera d'en profiter pour sonder les intentions réelles de *Freedom*, promettant de mener une contre-offensive médiatique.

7- Fire Island

Pour oublier sa morosité, *Freedom* invite ses amis sur son yacht. Alors qu'elle leur fait goûter du caviar de sa région natale, ils aperçoivent plusieurs bombardiers qui se dirigent



vers une petite île voisine et commencent à lâcher des bombes incendiaires, puis repartent tranquillement. Sur l'île, les héros trouvent les restes d'une soucoupe volante et les cadavres incendiés d'extra-terrestres. L'un d'entre eux, agonisant, confie dans un dernier souffle qu'ils viennent de la planète Ozadas, qu'ils ont fui l'invasion de leur univers et se sont réfugiés ici, où de vaillants héros avaient résisté aux mêmes envahisseurs. C'est alors que des commandos de marines viennent achever le travail. Un sous-officier borné prie les héros de débarrasser le plancher, expliquant qu'il a des ordres et que ces *aliens* n'ont pas demandé l'autorisation d'atterrir. S'ils réagissent assez vite, les super-héros peuvent aider quelques aliens survivants à fuir, voire leur permettre de repartir dans l'espace, mais alors, ils se mettent en porte-à-faux vis-à-vis du gouvernement des USA, qui ne tient pas du tout à ce que cette opération peu glorieuse soit étalée au grand jour.

Cette fois, *Freedom* excédée leur confie qu'elle en a assez des USA. S'ils ne semblent pas choqués, elle explique qu'elle a compris que le camarade Brejnev était le seul espoir pour la paix dans le monde et leur propose de coopérer « en toute indépendance » contre l'impérialisme. S'ils ne rechignent pas, elle avoue enfin qu'elle y songe depuis quelque temps et qu'elle a besoin d'eux pour mettre hors d'état de nuire la nouvelle arme secrète des USA qui risque de mettre en péril la coexistence pacifique.

Si elle est mise au courant, *Vigilance* propose aux héros de participer à l'opération aux côtés de *Freedom*, afin de disposer de preuves concrètes de sa trahison.

8 – Key West

Selon *Freedom*, elle a entendu parler de projets d'arme secrète lorsqu'elle était à Moscou. Il s'agirait selon elle de la construction d'un robot géant surarmé, connu sous le nom de code *Gold*, dans la base secrète à Key West. Le projet est réel : le robot existe, mais n'est pas encore complètement opérationnel. Assez, pourtant, pour défendre la base en cas de danger.

Vigilance n'a pas averti les autorités compétentes des préparatifs d'attaque, craignant que l'information ne soit interceptée par les Soviétiques. De toute façon, elle souhaite que l'attaque ait lieu. Les caméras de surveillance du site permettant de prouver l'implication de *Freedom*. Les personnages seront peut-être sacrifiés dans le processus, mais s'ils s'en sortent, leur collaboration sera mise à leur crédit dans un rapport officiel.

La base est entourée de barbelés et de miradors, gardée par des patrouilles et des chiens, survolée régulièrement par un hélicoptère. Il y a des caméras de surveillance et des alarmes, et les structures les plus secrètes sont souterraines. Mais rien de tout cela ne devrait réellement gêner des super-héros déterminés.

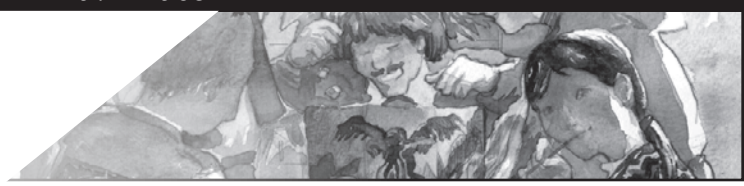
Par contre, dès que les PJ font usage de leurs pouvoirs, l'alerte maximale sera donnée. La colonne souterraine s'ouvre pour laisser jaillir un robot géant cornu capable de voler, de lancer des éclairs, de propulser ses poings, de se battre à la hache… et suffisamment « furieux » pour ne pas chercher à comprendre ce qui se passe et tirer sur tout ce qui bouge. À moins qu'ils ne parviennent à convaincre les responsables de la base, ce qui ne sera pas une mince affaire, il leur faudra détruire l'arme secrète *Gold*.

À vrai dire, *Vigilance* est au courant de ce risque et l'assume pleinement : l'agence considère qu'une telle arme est susceptible de remettre en cause la coexistence pacifique et risque de provoquer une troisième guerre mondiale. Montrer la faiblesse du projet, voire y mettre un terme, est conforme à ses plans.

Une fois *Gold* éliminé, les personnages doivent faire un ultime choix : passer dans le camp soviétique aux côtés de *Freedom*, ou mettre un terme à ses exploits d'infiltrée. Dans le premier cas, le scénario se termine ici. Dans le second, il est temps de jouer le duel final.

Metaplot

Vigilance est infiltrée par des aliens venus de la planète Vega-II, à 25 années-lumières de la Terre, dominée par le Grand Stratège. Natifs d'une planète gazeuse, ces aliens ont la forme d'une sorte de centipède à la dentition démesurée. Ils peuvent s'emparer de corps d'humains ordinaires en pénétrant dans leur corps, leurs conférant des super-pouvoirs qu'ils conservent après le départ de l'occupant. C'est ainsi que l'un d'entre eux a pris possession de John C. Anderson, pour en faire le *Dictator* et provoquer le début de la carrière fulgurante des PJ. En effet, le Grand Stratège a calculé que le projet *Gold* serait un obstacle à ses plans futurs d'invasion de la Terre. Son plan est certes compliqué, mais l'organisation cérébrale d'un centipède extraterrestre l'est tout autant. Ce sont également les robots du Grand Stratège de Véga-II qui ont envahi la planète Ozadas, forçant ses pacifiques habitants à émigrer. Le capitaine Star et ses paladins se sont mêlés de cette affaire, en empêchant des vaisseaux ozadiens d'approcher la Terre, sans comprendre réellement ce qui se tramait. Là encore, le Grand Stratège a joué un rôle discret en orientant les décisions des Paladins. Enfin, c'est lui qui a fourni aux Soviétiques et aux chinois les plans des robots géants, considérant qu'ils pourraient servir contre *Gold* le jour venu. Vous pouvez prolonger la campagne en jouant sur l'infiltration de Vigilance, puis sur les voyages spatiaux qui en découlent.



Personnages pré-tirés

Origine

Phil R. O'Hary

Né d'une mère Iroquoise et d'un père américano-irlandais, Phil a longtemps caché ses origines indiennes. De retour du Vietnam, il a multiplié les petits boulots, avant de connaître une véritable crise d'identité qui a fait de lui un militant de la cause indienne. Il s'est quelque temps retiré dans une réserve pour retrouver la spiritualité de ses ancêtres. C'est au cours d'une expérience shamanique qu'il a découvert son potentiel de super-héros : *sa prescience lui permet d'augmenter son agilité ; il sait toujours à l'avance où porter les coups*. Il protège son identité secrète « Origine » par un costume traditionnel, une longue coiffe de plumes et un masque de cuir.

Superball

David G. Scarson

Ouvrier en chimie et syndicaliste, David est tombé dans une cuve de caoutchouc en fusion dans son usine. De manière incroyable, il en est sorti vivant, mais son corps s'est imprégné du matériau. Depuis, il est capable d'absorber l'énergie cinétique des coups qu'il reçoit ou des chutes qu'il fait, sans en ressentir les effets. Il peut effectuer des rebonds incroyables, et modifier sa physionomie – sans pouvoir allonger ses membres, à son grand regret. Pour seul uniforme, Superball porte son bleu de travail, un casque et des lunettes de soudeur pour préserver son anonymat.

Chopper

Hugh O. Glenncore

Depuis l'adolescence, Hugh a une affinité pour les engins mécaniques, sans parvenir à l'expliquer. À l'adolescence, il a découvert qu'il était un mutant. En se concentrant, il peut prendre contrôle des mécanismes qu'il touche. Il ne peut contrôler les systèmes électriques ou électroniques, mais seulement les parties mécaniques, s'il maintient un contact assez long. Avec sa propre Harley-Davidson, il est capable de faire des cascades incroyables car il est en connexion intime avec elle.

Justice

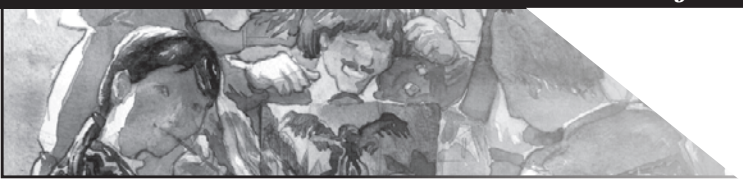
Will V. Edward

Afro-américain, militant contre la ségrégation, Will s'est engagé dans les *marines* pour partir au Vietnam, faute de trouver un meilleur emploi. Son courage au combat, récompensé par diverses médailles et citations, n'avait d'égal que son insubordination. Démobilisé, ses titres de gloire lui ont permis de trouver un emploi dans la police, où il fait le désespoir de ses supérieurs. Dans la jungle du Vietnam, il a découvert une ancienne base extraterrestre éventrée par les bombardements. Il en a extrait un pistolet à ondes de force et un heaume, qui ressemble à un casque de moto.

Rodeo

George S. Randt

Natif du Texas, George a découvert que sa condition de mutant l'isolait des autres adolescents. Il a quitté sa campagne natale pour émigrer sur la côte Est, plus ouverte d'esprit, où il peut jouer avec humour de son côté rustique. George est capable de contrôler subtilement les objets qu'il touche en leur impulsant une impulsion télékinétique. Il utilise souvent ce pouvoir sur un lasso avec lequel il attrape ses adversaires et saute d'immeubles en immeubles, mais il pourrait le faire avec tout autre objet du même style.



HEROES & PEOPLE

ISSUE #1

Un scénario de **Khelren** • Illustrations de **Guillaume Tavernier**

Le moindre mal
pour *Rolemaster*

Synopsis

Terrée dans les montagnes de *Lu'nak*, sur *Jaiman*, la Tour de Solitude est un repère de l'Entropie (*Unlife*). Les PJ, loin d'être des saints, ont été invités à rejoindre cette organisation dont ils ne connaissent pas le véritable but. Se rendant compte de leur erreur, ils vont s'enfuir… et peut-être devoir se comporter en héros.

Intrigues

Les Lames d'Ombre

Les *Kuldagi* (Lames d'Ombre) sont voués à l'*Entropie* dont le but ultime n'est pas la destruction de toute forme de vie mais la disparition de la civilisation fondée par les *K'ta'viiri* et basée sur l'usage de l'*Essænce*. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une des huit organisations majeures du *Jerak Ahrenreth*, leur influence est importante, notamment sur *Jamain* et *Emer*, où ils sont passés maîtres dans l'art de la corruption et de la déstabilisation de régime.

Les PJ ont beau être égoïstes, ambitieux, avides de puissance et de fieffés criminels, ils sont loin d'égaler ce mal absolu. Chacun dispose encore d'une possibilité de rédemption.

Filiation

Les Ombres connaissent de longue date l'existence des Semi-*K'ta'viiri*. Or, les PJ sont des « Quart-*K'ta'viiri* » : s'ils n'ont rien de distinctif, ils conservent un lien fort avec l'*Essænce*. Les Ombres les ont repérés puis invités au sein de leur forteresse, *Loorn'nak* (la Tour de solitude).

Les Ombres projettent de les sacrifier lors d'un rituel d'envergure afin de fragiliser les courants d'*Essænce*. Ce rituel représenterait pour les flux magiques déjà fragilisés par la perte d'un des *Yeux d'Utha* un véritable cataclysme.

Publié en 1980 par *Iron Crown Entreprises*, **Rolemaster** a la réputation légèrement surfaite d'être un jeu à la mécanique atrocement compliquée. Pourtant, son système de résolution demeure simple et se résume au lancer d'un d100. Sa réelle complexité tient en réalité à sa modularité, notamment en raison de la publication de nombreux suppléments et compagnons.

Pourtant, *Rolemaster* n'a pas à rougir de son succès. Une version simplifiée a été utilisée pour motoriser *JRTM* et d'autres versions du vénérable système de jeu ont vu le jour par la suite (en 1995 *Rolemaster Standard System* – RMSS, et en 1999 *Rolemaster Fantasy Role Playing* – RMFPR), preuve d'un soutien consistant de la part de ses fans. Et cela sans même mentionner *Spacemaster*, son pendant SF.

Ce scénario propose donc de jouer avec la seconde édition de *Rolemaster*, celle qui semble être la plus pratiquée et appréciée par la communauté, la version considérée comme « traditionnelle » en quelque sorte, et se situe dans le *Shadow World*, le *setting* officiel créé par Terry Kevin Amthor. Un monde de *high fantasy*, d'intrigues politiques aux enjeux épiques et de méchants très très méchants.

Si, passé l'*a priori* de la complexité, vous souhaitez vous immerger dans *Rolemaster*, une communauté francophone semble encore activement soutenir l'ancêtre et pourra vous épauler ici : http://clarn.celeonet.fr

Fiche Grog : http://www.legrog.org/jeux/rolemaster/rolemaster-en

Ianna, une apprentie des Maîtres du Savoir (*Loremasters*), s'est infiltrée dans la forteresse et a découvert l'existence de ce plan. Elle va prendre des risques énormes en informant les PJ de leur sort (par exemple en glissant un mot sous leur porte) et, ce faisant, va être capturée.

Dans la gueule du loup

Quoi que les PJ décident de faire, s'enfuir ou lutter, ils doivent prendre du temps pour se préparer : sortir de la forteresse par la grande porte nécessite une autorisation, et s'évader ou mener une attaque demande un plan et des alliés.

Cela tombe bien : ils sont sur place depuis plusieurs mois et ont gagné la confiance d'une partie des habitants et des gardes de la forteresse. Ils connaissent la disposition des lieux pour la partie réservée aux invités et la localisation de l'entrée du sanctuaire.

Les PJ devront exploiter ces avantages face à une adversité supérieure en nombre mais désunie… Les PNJ décrits à la fin de ce scénario ont chacun un but actuel, une destinée si les PJ n'interviennent pas, et des enjeux qui les concernent, ce qui traduit en réalité le moyen pour les PJ de les gagner à leur cause.

Pré-tirés

Jaiiyla Den

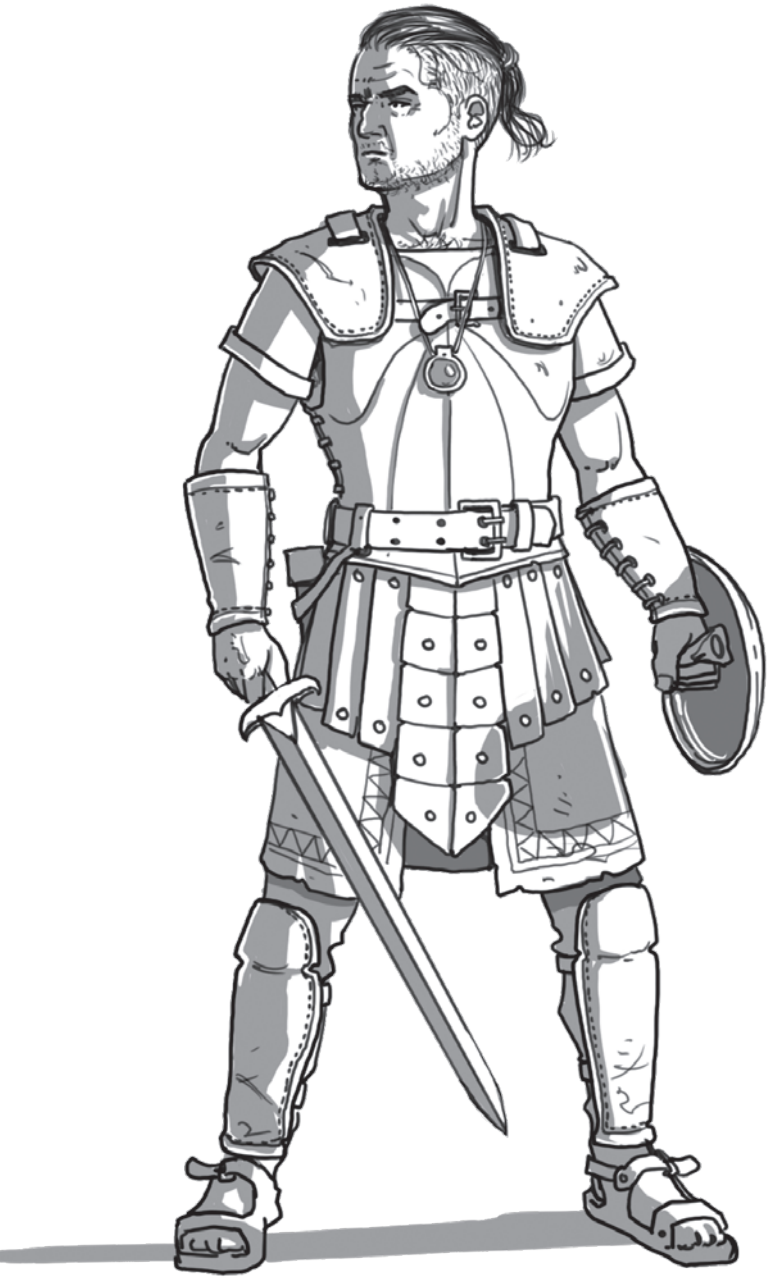
« Savez-vous à qui vous vous adressez ? Je ne suis autre que la cousine du roi du *Vajaar* ! Pas une vulgaire catin de taverne… Quand je vivais à la cour, on se pressait pour être en ma compagnie, on riait de mes bons mots ! »

« Le *Vajaar* est voué à *Z'taar*, le dieu sombre de la guerre. Je suis à ma façon la voie du croyant en priant la farouche Danseuse *Inis*, déesse de la beauté. En son nom, j'enseigne la souffrance. Et j'emploie toutes les armes à ma disposition pour parvenir à mes fins… »

« J'ai été invitée en ce lieu par les Lames d'Ombre, une confrérie de puissants visant la domination de *Kulthea*. Cela me sied : pour devenir reine du *Vajaar*, il ne faut pas s'embarrasser de morale. »

« Vois ma main. Dans un instant, elle t'ôtera la vie. »

« Savez-vous ce qui m'a été dit un jour par un galant éconduit ? Qu'au lieu de me comporter comme une enfant gâtée, une garce égoïste, je devrais apprendre la perte, l'amitié, les grandes causes et les responsabilités. Ha ! J'aurais dû trancher la langue à ce gueux… »



Angur Skold

« J'ai grandi à *Sel-kai*. Dans les bas-fonds. Vous diriez : un misérable, un criminel ? Moi j'dis : un homme libre qui gagne son lendemain au tranchant de sa lame. Et le meilleur. Telle est ma fierté ! Tel est mon honneur ! »

« L'empire *rhakhaan* ? J'crache dessus. Ramassis de raclures xénophobes ! À cause de lui m'a été enlevée ma femme, Béryl, une Elfe *erlin*, le joyau de ma vie : alors qu'elle se rendait dans le royaume d'*Urulan* pour visiter sa famille, une troupe de soudards *rhakhaans* l'a capturée… violée… assassinée… J'ai fait le vœu d'abattre cet empire maléfique par n'importe quel moyen. Les *Kuldagi* sont une puissante organisation ; nos desseins similaires. Nous frapperons sans relâche ! »

« Suis pas un cul-béni, moi. Mais un pragmatique : les dieux existent, non ? Parmi les ombres, on prie *Andaras* le dieu-chat. Et j'crois que comme l'aime bien mon style, il me file un coup de patte d'temps en temps. »

« Ton or m'appartient. Ta vie aussi. Pis tes bottes : sont à ma taille. »

« Depuis que j'suis à *Loorn'nak*, j'ai croisé à plusieurs reprises un joli brin de fille. Sais pas trop qui elle est, ni ce qu'elle fait ici ; en vrai, j'ose pas lui parler. Bon sang, quel abruti ! J'vais pas commencer à me conduire en jouvenceau… »

Gilrath Ravendion

« J'étais quelqu'un de commun jadis. J'ai vécu à *Haalkitaine* parmi des gens médiocres, fait montre de dons médiocres, ai connu des amours médiocres. Et puis j'ai exploré des ruines anciennes où nul n'osait mettre le pied. J'y ai vu l'horreur, mais j'ai survécu. Mes années de jeunesse ne sont rien : j'étais alors chrysalide. J'ai fini par éclore, désormais splendide papillon de nuit couleur de sang. »

« Le savoir… Ne dit-on pas que le savoir est le pouvoir ? Je suis un disciple de *Kesh'ta'kai*, le dieu sombre de la magie. C'est un choix *original*, diront certains. Sans doute les mêmes qui passeront tant d'heures sur des tours de magie mineure. Tandis que *Kesh'ta'kai* m'a appris à invoquer et asservir les forces démoniaques. »

« Selon mon mentor Andarith Lorendwyn, les Lames d'Ombre disposent de sapiences inégalées, bien qu'interdites. Il m'a présenté. Une alliance entre nos savoirs sera profitable à tous. Et nos desseins sont loin d'être inconciliables. »

« D'un claquement de doigt, je dispose de ressources insoupçonnées qui peuvent se révéler salvatrices. Mais *légèrement* dangereuses… »

« Au sein de mes yeux d'ambre se perd une étrange nuance bleue. Une prophétesse m'a un jour conté que je deviendrai un *Loar*, empruntant la voie de la rédemption. J'ai ri !

Néanmoins, les légendes disent que c'est un salut, que l'âme se sent alors enfin entière et libre… Maudits soient cette prophétesse et le doute venimeux qu'elle m'a instillé dans le cœur ! »

La Tour de solitude

La citadelle

La Tour est terrée au cœur d'une montagne et dispose d'un unique accès pédestre. L'entrée, des plus discrètes, amène au bout d'un tunnel sur une citadelle, *Then'rak* (Havre Froid). Cette dernière est peuplée d'une troupe de *Lugrôki*, capable de soutenir le siège d'une petite armée, et constitue la première défense, sacrifiable au besoin.

1 – **Fortifications**. Le fronton de la citadelle est composé d'un parapet doté de meurtrières et de bretèches, d'une large muraille et de trois hautes tours, le tout sis au milieu d'une vaste caverne. Environ une quinzaine de *Lugrôki* montent la garde en permanence. La lourde porte est en *eog*.

2 – **Cour intérieure**. La première cour sert de barbacane. Quelques *Lugrôki* profitent de l'endroit pour s'exercer aux armes.

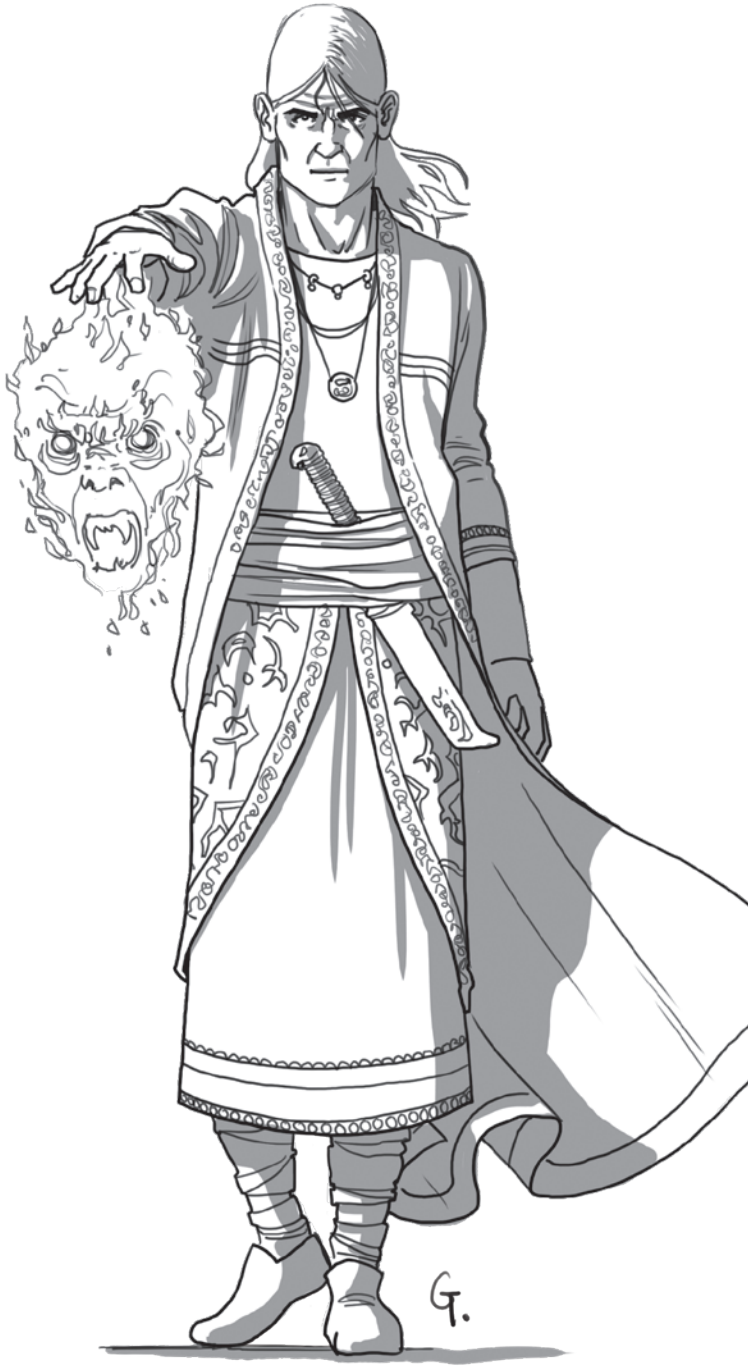
3 – **Écuries**. Un forgeron *lugrôk* et un palefrenier *murlog*, un duo comique, s'occupent des bêtes avec soin.

4 – **Corps de garde**. Au moindre cri d'alarme, une quinzaine de *Lugrôki* sont plus ou moins prêts à se ruer dans la cour intérieure et à intervenir auprès de la porte ou des fortifications. Dans l'attente, on y mange et on y joue aux osselets. Bruyamment.

5 – **Armurerie**. Un forgeron *lugrôk* vit ici, dans une chaleur étouffante, et fabrique ou répare armes et armures. Des râteliers situés à l'entrée suppléent les éventuels besoins des gardes.

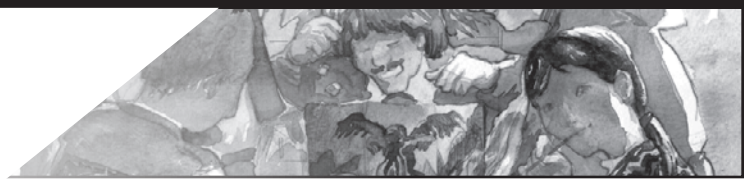
6 – **Dortoir**. C'est ici que campent la cinquantaine de soldats *lugrôki*, dans une caverne aménagée de tentes et de tapis. Une structure clanique s'est mise en place et quelques familles, femmes et enfants, apportent un peu de gaieté et d'animation.

7 – **Hall**. Passé la citadelle, un grand hall révèle une élégante architecture composée d'imposantes statues et de hautes voûtes. Deux doubles portes finement ouvragées en acier ouvrent l'une sur le quartier des hôtes et l'autre sur les dépendances et le sanctuaire.



Le quartier des hôtes

Les Ombres bénéficient d'une réputation d'érudition, malgré leur morale discutable. Aussi, des invités de marque viennent étudier des textes interdits ou suivre l'enseignement



d'un maître. Ils sont alors logés au sein de *Phœnis'az* (Demeure des Voyageurs). C'est ici que se sont connus les PJ.

8 – Jardin. Un agréable jardin, entouré d'une promenade couverte, donne sur une dizaine de chambres individuelles. Les arches sont sculptées de motifs historiques de la Seconde Ère.

9 – Chambres de Jaiiyla, d'Angur et de Gilrath. Cela fait environ six mois que les PJ logent en ces lieux et chacun a pu aménager sa chambre. Celle de **Jaiiyla** est décorée d'icônes pieuses vouées à *Inis* et de riches soieries cachent les simples murs de pierre. Celle d'**Angur** révèle un chaos infâme de pièces d'armure, d'armes et d'outils de voleurs. Enfin, celle de **Gilrath** croule sous les étagères débordant d'ouvrages occultes.

10 – Chambre d'Andarith. Le mentor de Gilrath vit ici, bien qu'il passe tout son temps dans la bibliothèque. Sa chambre est dénuée de toute décoration, le lit à peine défait… Quelques affaires ont été rangées dans une commode, rien de grande valeur.

11 – Chambre d'Ianna. Arrivée récemment et ne paraissant plus depuis des jours, vit normalement ici l'inconnue qu'Angur a croisée. La porte est verrouillée mais ses affaires sont toujours présentes.

12 – Bibliothèque. Cette salle tarabiscotée et basse de plafond est un paradis pour érudits, avec de vieilles étagères en bois sombre de *Dír* et des piles de livres ou de rouleaux de parchemins recelant des savoirs rares. Les principales sections concernent la démonologie, la nécromancie, la théologie, les runes, signes et symboles, ainsi que l'histoire et la géographie. D'imposants globes terrestres de la taille d'un homme dressent des planisphères aussi superbes qu'erronés.

13 – Salle de lecture. Une alcôve a été isolée et aménagée pour permettre de consulter et étudier les ouvrages empruntés en paix.

14 – Basilique. Elle est dédiée au panthéon de *Charón* et des chapelles absidiales sont vouées aux différents dieux sombres : *Kesh'ta'kai*, *Andaras*, *Inis*, *Z'taar* et *Klysus*. L'édifice s'étend sur une vingtaine de mètres de long, pour une petite dizaine de large, tandis que la voûte culmine à une trentaine de mètres. Elle est fraîche et sombre, illuminée seulement par d'innombrables bougies.

15 – Presbytère. C'est ici que vivent l'officiant, frère Erjil, et son disciple. Rien à y découvrir, à part une jeune esclave *haid* en mauvais état retenue contre son gré dans une armoire.

16 – Thermes. Les vêtements sont laissés dans des cabines individuelles à l'entrée et les bains sont mixtes. On se lave d'abord dans une première salle avant de rejoindre les sources chaudes.

17 – Gymnase. Ce repère de combattants permet de s'entraîner à la lutte ou au combat avec des armes émoussées et des armures rembourrées.

18 – Réfectoire. De grandes tables et des bancs en bois simple ont été installés pour offrir une trentaine de couverts.

19 – Cuisine. Le chef *vorloi* compose d'avis général une nourriture agréable mais peu variée. La grosse marmite contient toujours une soupe épaisse en train de cuire, tandis que le fourneau est accaparé par la cuisson de pains et pâtés.

20 – Garde-manger. Un petit escalier conduit à une cave fraîche où sont entreposées les réserves. Quelques grands crus de vin se perdent dans un coin oublié de tous, sauf des araignées.

Les dépendances

21 – Grande salle. Cette salle chaleureuse et coquette, avec sa grande cheminée et ses riches tentures, est le lieu privilégié des réceptions aux forts enjeux dont les Ombres se font les hôtes. Une large estrade permet d'accueillir ménestrels et orateurs.

22 – Balcon. Ce large balcon donne sur une immense grotte naturelle peuplée de créatures carnivores d'apparence trop humaine. Lors de certaines réceptions, on y jette en pâture serviteurs déméritants ou prisonniers pour le plus grand plaisir des convives.

23 – Quartiers des serviteurs. Une demi-douzaine de serviteurs issus de tribus *haidiques* s'occupent de l'entretien, du nettoyage et de la cuisine de *Loorn'nak*, inconscients des véritables buts de leurs maîtres.

24 – Bureau et chambre de l'Intendant. La maîtresse de maisonnée Semi-Elfe *ky'taar* dirige d'une main de fer les serviteurs, faisant montre d'une égale sévérité envers autrui et elle-même. On dit qu'elle ne dort jamais et il est vrai qu'elle se montre toujours disponible.

25 – Infirmerie. Lorsque des hôtes ou des serviteurs tombent malades ou se blessent, un rebouteux *uml*, spécialisé en décoctions au goût atroce, se charge de leur guérison. Une splendide infirmière *Ky'taar* veille aux soins quotidiens, administrant en secret ses poisons expérimentaux.

Le sanctuaire

Seuls les membres des Ombres ayant connaissance de son affiliation à l'*Entropie* peuvent pénétrer au sein de *Farokthen* (Havre interdit). C'est un réseau de cavernes sculptées d'une surprenante majesté.

26 – Cellules. Des cellules de trois mètres sur deux sont réparties de façon chaotique le long d'une paroi rocheuse donnant sur un précipice. Les initiés des

25
17
23
24
20
16
14
13
12
15
19
11
18
22
9
8
10
21
7
5
3
2
4
6
1

Ombres y sont logés, contemplant ainsi fréquemment l'abysse.

27 – Quartiers de la garde d'élite. Un ordre de moines d'une vingtaine d'adeptes assure la protection du sanctuaire. Sans être foncièrement mauvais, ils se sont engagés sur leurs vies à défendre *Loorn'nak*. Habillés de robe de bure grise, leur train de vie est spartiate ; leurs préceptes font la part belle aux souffrances qu'ils doivent endurer pour atteindre la paix intérieure.

28 – Archives. Des tomes interdits et les correspondances des anciens membres des Ombres ont été regroupés en ce lieu. L'air y est frais et sec ; la salle, sans décoration. L'archiviste est un vieux *Zor* aveugle et salace.

29 – Forge magique. Une brèche aménagée en forge donne sur le cratère d'un volcan inactif, un node de pouvoir. Un forgeron *loar y* crée armes et armures magiques avec des matériaux comme le *tayn* ou le *keron*, ainsi qu'un Golem de bronze.

30 – Geôles. Une demi-douzaine de cellules permet d'accueillir les agents impériaux *rhakhaans* habituellement capturés par les Ombres, ainsi qu'Ianna.

31 – Salle de torture. L'acoustique de cette salle est telle que les cris des suppliciés remontent dans l'escalier sinueux jusqu'aux cellules. Belle variété d'instruments de torture : vierge de fer, vis, chevalet, cage de fer, brodequins, chaise de fer, et collier de piques. Dans un recoin, trois cellules d'isolement et même une oubliette.

32 – Salle du trésor. Lourdement gardée et disposant d'une porte en *eog* dont seul le Maître des Ombres possède la clef, cette salle contient, outre pierreries et pièces d'or en abondante quantité, les armes et armures issues de la forge magique.

33 – Volière. Un escalier en colimaçon de plusieurs centaines de marches permet d'atteindre la volière sise sur les hauteurs de la montagne. Elle héberge quelques Vouivres dressées, utiles pour les voyages de longue distance.

34 – Manoir à *Haalkitaine*. Une porte de facture classique ouvre en réalité sur un portail qui téléporte dans la cave d'un manoir à *Haalkitaine*, permettant ainsi des allers-retours insoupçonnés.

35 – Salle du conseil. C'est en ce lieu que se réunissent les dirigeants des Ombres. Sur une grande table, on trouve une mappemonde avec des figurines de différentes couleurs disposées dessus ; la plupart se situent sur *Jaiman*. Les forces des Lames d'Ombre sont visiblement représentées par des pièces en lapis-lazuli. Quelques correspondances avec certains nobles d'*Haalkitaine* peuvent être découvertes.

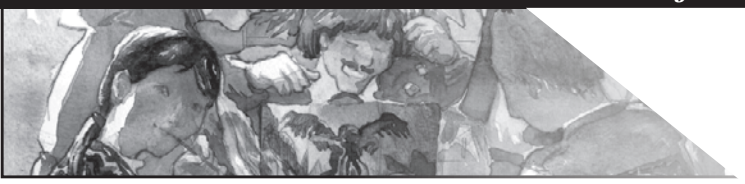
36 – Fortin. Le dernier rempart défensif abrite en permanence plusieurs Guerriers-Moines ou Monastiques. Serti d'*arinyark* et de *rularon*, les assaillants pratiquant le Mentalisme ou l'Essence s'y trouvent handicapés.

37 – Catacombes. En ce lieu désespéré et pesant reposent les membres défunts des Ombres, les plus anciens datant du début de la Troisième Ère. Une partie de ce lieu a été aménagé pour accueillir le rituel de sacrifice des PJ.

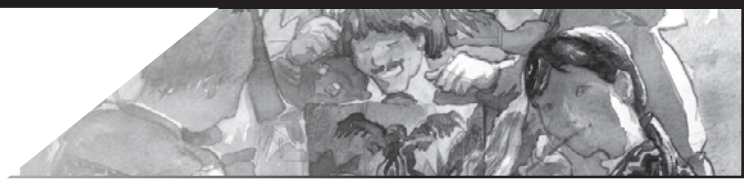
38 – Labyrinthe. Ultime défense, le lieu recèle d'innombrables pièges tous plus sophistiqués les uns que les autres. Le chemin sûr n'est connu que des dirigeants des Ombres.

39 – Appartements des lieutenants. Les cinq lieutenants des Ombres logent dans ces chambres richement meublées. Sauf réunion exceptionnelle, il est rare qu'ils se trouvent au même moment à *Loorn'nak*. Les membres actuels sont : Sûm l'Oniromancien, Mindaëlle la Guerrière-Mage, Morkaï l'Évocateur, Irad le Nécromancien et Aerite la Sicaire.

40 – Logis du Maître. Des têtes réduites et des corps empaillés accueillent le visiteur dans un salon agréablement aménagé. La chambre est confortable mais presque vide, provoquant un léger sentiment d'inconfort.



38
35
36
34
32
39
30
40
29
27
31
28
37
26
33



Acteurs

Andarith Lorendwyn

Loar Érudit 13.

Andarith est un Elfe perdu dans les livres, très intelligent et cultivé mais distrait et sans la moindre utilité pour prendre d'assaut une forteresse.

« De sombres savoirs s'offrent à qui a le courage de s'aventurer ici. Laissons les ignorants et les pleutres hors de ces murs ! »

Objectif : Andarith est mourant. Il s'est vu promettre par les Ombres la vie éternelle lors d'un rituel qui le transformerait en un mort-vivant disposant de sa pleine conscience, prix qu'il est prêt à payer.

Présage : Andarith va être transformé en liche et sombrer de plus en plus dans la noirceur ; il finira par servir les buts de l'Entropie.

Enjeux : quelle est la nature exacte de sa maladie ? Un remède, autre que le rituel, peut-il être trouvé ?

Ianna

Zor Houri 10.

Petit bout de femme, brune comme la nuit, Ianna a la beauté étrange d'une fée. Sa langue acerbe et sa spontanéité lui valent toutefois des rancœurs.

« Sans vouloir vous commander, pourriez-vous vous comporter, si ce n'est avec un certain sens de l'honneur, du moins avec une once d'intelligence ? »

Objectif : dans l'immédiat, s'évader ; à terme, mettre à bas les Lames d'Ombre.

Présage : Ianna sera longuement torturée et, juste avant de livrer les quelques secrets des Maîtres du Savoir qu'elle connaît, va se suicider grâce à une technique de méditation.

Enjeux : est-il possible de la libérer sans donner l'alerte ? La sauver, alors qu'elle a appris la vérité sur la nature quart-*K'ta'viiri* des PJ, n'est-ce pas devenir l'objet d'une incessante lutte d'intérêt ?

Gorash

Lugrôk Guerrier 11.

OB 120(Épée à deux mains) BD 30(AT15) PdC 150.

Chef des gardes et patriarche, c'est un vénérable *Lugrôk* étrangement triste. Ses deux femmes et ses sept enfants sont ce qu'il tient de plus cher au monde.

« Nous sommes des guerriers, pas des gardes. Il nous faut combattre ou sinon nous dépérirons… »

Objectif : dans l'idéal, Gorash désirerait mener ceux qu'il considère comme son peuple dans une autre caverne au sein de *Lu'nak*. Et leur offrir la liberté, enfin.

Présage : Les Ombres apprécient peu Gorash car elles l'estiment trop intelligent et trop fier pour son bien. Il va être trahi par Kranj, un de ses lieutenants, qui saura se montrer plus servile.

Enjeux : lutter contre les Ombres, n'est-ce pas l'opportunité que Gorash attend pour gagner sa liberté ? Quel sera le prix à payer ? Les *Lugrôki* sont-ils de taille à s'opposer aux moines de Markir ?

Serviteurs : **Gardes**. Guerrier 4-5. OB 80 BD 30 PdC 70.

Erjil

Zor Clerc 12.

OB 75(Morgenstern) BD 25*(AT12) PdC 95 PP 65(multi x2).

Dévot d'*Andaras*, Erjil est un homme dans la force de l'âge, roux, barbu et bon vivant, bien que parfois inquiétant.

« Le premier homme que je tuai souda par son sang le groupe d'aventuriers auquel j'appartenais alors… C'était, il faut dire, l'un des nôtres… »

Objectif : jouer avec la vie de plus faibles, prendre du plaisir en faisant souffrir si besoin.

Présage : la mort guette Erjil. La servante *haid* qui a réussi à cacher un couteau sous sa robe déchirée le poignardera dans un dernier sursaut de force.

Enjeux : Erjil comprendra-t-il qu'il est manipulé par les Ombres ? Et que les dieux sombres sont utilisés pour masquer en réalité les agissements de l'Entropie ?

Markir

Kinsai Moine 13. OB 100(Frappe IV) BD 60* PdC 130 PP 55(multi x2).

Markir est loin de l'image du vieux sage : c'est un bourru au physique massif.

« Silence, insectes ! »

Objectif : obtenir d'Ianna des informations sur les Maîtres du Savoir afin de pouvoir les contacter et leur proposer ses services.

Présage : Markir deviendra l'un des lieutenants des Ombres, en récompense de sa loyauté, lorsqu'une place se libérera.

Enjeux : est-il possible de retourner les moines contre leur maître, en leur révélant sa vraie nature, en leur faisant douter de la justesse de la discipline qu'il fait régner ?

Serviteurs : **Moines**. Moine 5-7. OB 80(Frappe III) BD 35* PdC 50.

Ignacio Gustamente

Zor Maître d'armes 12.

OB 130(Rapière) BD 50*(AT12) PdC 100 PP 48(multi x2).

Professeur émérite mais exubérant, son talent à la rapière n'a d'égal que sa réputation de séducteur.

« Concentrez-vous : attaquez-moi. Ne vous dites pas que *peut-être* vous pourrez me toucher ; vous devez en avoir la certitude ! »

Objectif : séduire Jaiiyla, vaincre Angur au duel, humilier Gilrath.

Présage : Ignacio, un soir de trop grande beuverie, trébuchera dans les escaliers sinueux de *Loorn'nak*. Lui qui rêvait de gloire…

Enjeux : son apparente fierté ou sa bonté cachée peuvent-elles être émues par la vraie nature des Ombres ?

Jaita Kort

Linær Mage du Chaos 15.

OB 40 BD 50* PdC 100 PP 125(multi x3).

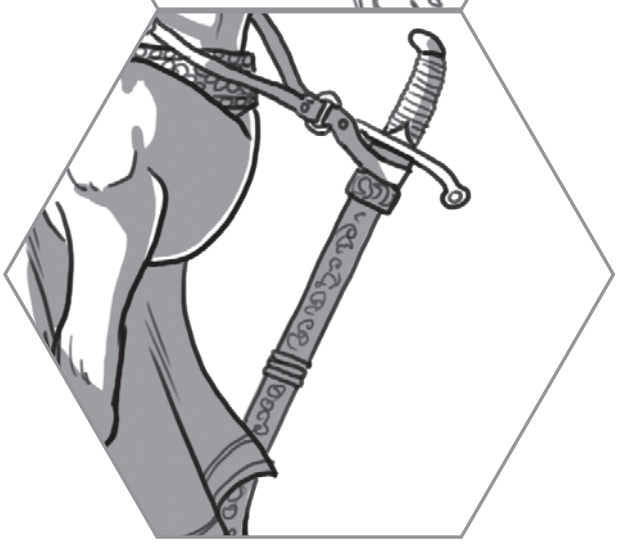
Jaita Kort (Maître du Don) est le titre donné au dirigeant des Ombres ; son vrai nom est alors oublié. L'actuel maître est un *Linær* qui cache derrière une apparente sympathie les pires penchants destructeurs. Il fraye parmi les invités et les serviteurs, anonyme à la plupart d'entre eux.

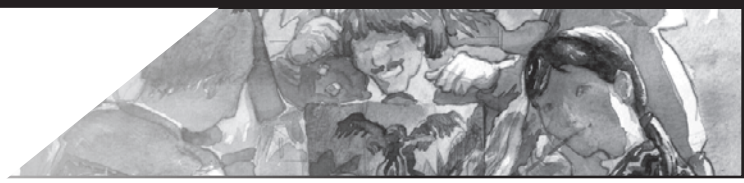
« Mes chers amis, il y a eu un *léger* changement de plan vous concernant… »

Objectif : détruire toute forme d'*Essænce*.

Présage : durant une opération d'envergure à *Haalkitaine*, il croisera le Maître du Savoir Randae Terisonen. Le combat qui s'ensuivra ne sera pas à son avantage…

Enjeux : est-il possible de l'attirer dans un piège en jouant sur son narcissisme et sa trop grande confiance en soi ?

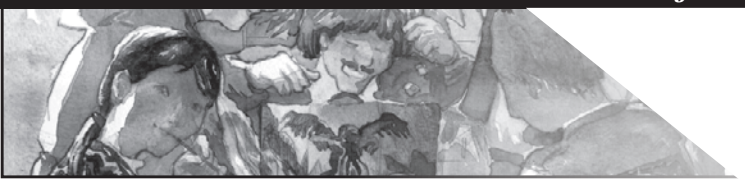




Pré-tirés

Nom	Jaiiyla	Angur	Gilrath
Profession	Derviche 7	Larron 7	Illusion. 7
Caractéristiques (Bonus total)			
CO	90(+10)	94(+19)	90(+5)
AG	99(+28)	93(+18)	72(+14)
ME	89(+4)	85(+13)	96(+22)
RA	88(+4)	91(+11)	95(+20)
AD	64(+12)	89(+14)	89(-11)
FO	91(+21)	101(+40)	54(0)
RA	102(+40)	78(+1)	91(+21)
IN	95(+25)	92(+12)	91(+6)
EM	41(+5)	66(+7)	99(+33)
PR	92(+12)	91(+21)	80(+16)
Apparence	95	74	88
PdC	70	89	59
PP	28(multi x2)	12	39(multi x2)
JR			
Essence	5	2	28
Théurgie	25	7	-14
Mentalisme	12	16	11
Poison	20	29	25
Maladie	30	69	155
Compétences			
Acrobaties	76	64	
Alt. de la réalité			74
Arme I		94	25
Arme II		86	
Bagarre		73	
Camouflage		66	
Commandement	66+15		
Comédie		68	72+15
Concordance			81
Contacts		64	
Contorsionniste	47		
Corruption		50	
Crochetage		69+15	
Culbutes	52	70	
Déguisement		47	50
Désarm. pièges		69	
Détection pièges		52	60

Nom	Jaiiyla	Angur	Gilrath
Compétences (suite)			
Dét. embuscade		52	
Diplomatie	73		
Doct. philo/relig.	44		50
Embuscade	11	12	
Expr. corporelle	74+25		
Falsification		62	
Filature	68	72	61
Dissimulation	52	68	36
Frappe I-II-III-IV	77		
Funambule	42		
Héraldique			75
Histoire race			75
Inconscience		71	
Lire sur lèvres			53
Manœuv. armure		95	
Manœuv. étourdi	66	75	
Mort silencieuse		55	
Mystification		75	
Natation	40		
Percept. générale		52	65
Percept. mensonge			67
Percept. pouvoir			94
Pickpocket		69	
Pièges		44	
Pistage		52	
Rech. pass. secr.		52	
Récupération		59	
Rituel magique			57
Runes			94
Saut	52	83	
Savoir Démon			75
Savoir Dragon			55
Savoir Symbole			82
Savoir régional		59	
Séduction	63+15+10		
Sprint	62		
Surveillance		53	
Tactique			67
Trucages			66



Pré-tirés

Nom	Jaiiyla	Angur	Gilrath
OB	92 [77+5(don RA)+10(gants)]	104 [94+10(épée)]	40 [25+15(rapière)]
BD	95 [40(RA)+5(don RA)+50(Défense adrénale)] AT1	40 [10(armure)+30(bouclier)] AT15	36 [21(RA)+15(vêtements)] AT2
Sorts (niveau atteint)			
	Danses fascinantes(7) Danses mortelles(6)		Déguisement(7) Impressions mentales(2) Maîtrise des Illusions(7) Maîtrise des Esprits(7) Lois de l'Invisibilité(6) Lois de l'Ouverture(7) Maîtrise des Boucliers(7) Ténèbres Maléfiques(7) Communications Maléfiques(7) Appels Maléfiques(7)
Équipement			
	Gants (magique, OB+10) Diadème (Commandement+15, multi x2) Colifichet de danse captivante (Expression corporelle+25) Parfum (6 doses, Séduction+10, durée 6 heures)	Épée large (magique, OB+10) Armure en acier dur (BD+10) et casque complet Rondache en acier(BD+30) Amulette de détection de présence (comme le sort *Présence*) Outils de crochetage (qualité supérieure, Crochetage+15)	Rapière en alliage blanc (OB+15) Vêtements (qualité supérieure, BD+15) Œil de sorcière et miroir (le miroir permet d'espionner la zone où se trouve l'œil)
PO	100		2
PA	141	108	142
Traits			
	Yeux étincelants (+15 pour Commandement, Séduction, sorts de charme,…) Entraînement d'assassin Sang royal Couleur favorite : rouge Croyant Caractère psychotique	Sommeil léger Yeux de couleurs différentes (comme *Détection Invisibilité*) Environnement criminel Hédoniste Kleptomane Criminel recherché	Magicien inné (pas de jet d'Échec Extraordinaire de Sort : Bouclier) Voix apaisante (+15 pour action verbale) Mentor Extraverti Avide de savoirs Sombre tentation (accès à listes de sorts Maléfiques)

ANNÉE 1981

Un scénario de **Gothlied** • Illustrations de **Monsieur le Chien**

Cogito ergo

pour *L'Appel de Cthulhu*

Ce scénario pour *L'Appel de Cthulhu* présente d'abord un décor et des acteurs. Il fait appel à une bonne dose d'improvisation, de la part du Gardien des Arcanes comme des joueurs. Pour plus de commodité, la v6 a servi de référence pour les caractéristiques techniques, mais le scénario a été écrit dans l'esprit des premières publications.

Nouvelle-Angleterre, 1931 : amis ou associés d'Ashley Anderson, un universitaire retiré qui finance ses recherches grâce à son exploitation agricole, les Investigateurs sont partis le visiter. Ils se retrouvent coincés dans un petit coin d'enfer sur Terre où un idiot savant déclenche sans le savoir une véritable apocalypse… à moins qu'il ne s'agisse d'hallucinations. Les risques, pourtant, sont tout à fait réels. Plus que les créatures du Mythe, une énigmatique fondation et des bouilleurs de crus antipathiques pourraient bien venir à bout des Investigateurs.

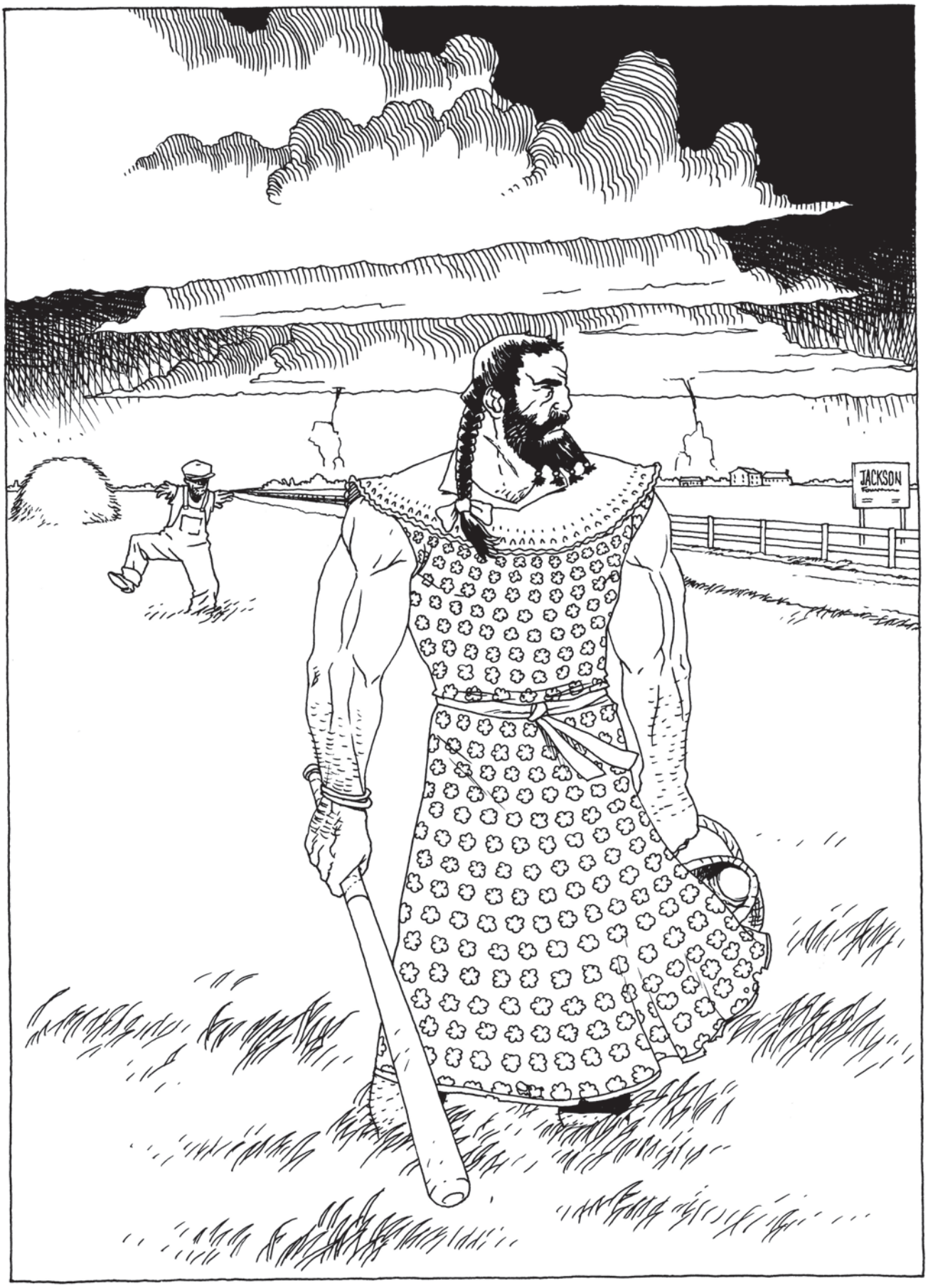
À sa parution en 1981, **L'Appel de Cthulhu** offrait une nouveauté radicale. Il était à la fois le premier jeu d'horreur et le premier jeu dérivé d'une œuvre littéraire. Sur le plan ludique, il ne s'agissait plus de préparer méticuleusement une exploration en optimisant ses chances de survie et de faire progresser son aventurier. Le joueur était invité à envoyer son investigateur au devant d'une enquête fatale et, en cas de survie, il était fort possible que la folie s'empare de lui à plus ou long terme. Trente-cinq ans plus tard, le grand ancien a proliféré tel la Chèvre Noire du Bois aux mille chevreaux. Exploration des années 20 et de contrées lointaines, enquêtes, pulp, onirisme, horreur spatiale, guerre mondiale, immersion historique, la liste est longue des thèmes et des usages du jeu, devenu une sorte de monstre capable de tout englober et digérer. Voilà qui est bien lovecraftien !
Fiche Grog : http://www.legrog.org/jeux/appel-de-cthulhu/call-of-cthulhu-en

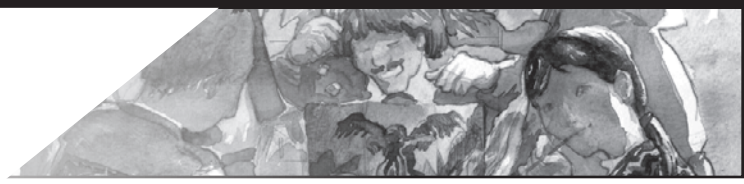
Les damnés de la terre

Ashley A. Anderson

Issu d'une famille aisée, Ashley est diplômé de la Miskatonic University, où il a obtenu son PhD en mathématiques. Le Département de Mathématiques de l'université d'Arkham est occupé par de vieux barbons qui ne s'intéressent pas aux aspects nouveaux de leur discipline, la théorie des ensembles et la logique, domaines qu'Anderson affectionne tout particulièrement. Actif dans des départements de l'Université plus dynamiques, Ashley a lié connaissance avec l'occultiste Bartholome Barker. Il lui a décrit des ouvrages particulièrement cryptiques qui ont aiguisé sa curiosité et exposé sa théorie. Barker pense que *Le Necronomicon* et les autres ouvrages liés au Culte sont en fait des ouvrages cryptés, comme la Bible pour les kabbalistes. Pour Barker, les ouvrages du Mythe n'ont aucun sens au premier degré, mais il doit exister une procédure rationnelle pour accéder au texte caché. Sans réussite, il a essayé de lire une lettre sur deux, une sur trois, un mot sur deux, le premier mot de chaque ligne, le septième mot de chaque phrase. Anderson a accepté d'appliquer des méthodes plus complexes telles que compter les occurrences de chaque lettre dans chaque paragraphe, le nombre de lettres et de syllabes par mots, le nombre de mots, de propositions et de fautes d'orthographes par phrases.

Anderson est lié aux PJ. Ils ont financé ensemble un investissement agricole à Oxford, en Nouvelle-Angleterre, et les Investigateurs en sont propriétaires à 69%. Anderson les a


JACKSON



convaincu que l'exploitation de ces terres, confiée à des ouvriers, puis leur revente, leur permettrait d'empocher une belle plus-value. « Suzanne » et le Docteur Jackson n'ont pas vu d'un très bon œil l'arrivée d'Anderson, mais ils ont préféré garder de bons rapports avec lui et lui louent des patients comme ouvriers agricoles contre un salaire de misère.

Personnalité : curieux

APP 12, CON 8, DEX 7, FOR 11, TAI 10, EDU 17, INT 13, POU 9

Athlétisme 40, Science formelle (Mathématiques) 75, Science formelle (Géologie) 40, Occultisme 0, Mythe de Chtulhu 0

Jeremy Jackson

Jeremy Jackson est un psychiatre d'Arkham. Il y a une trentaine d'année, il créa une fondation pour jeunes handicapés mentaux. Il voulait surtout se consacrer à des jeunes atteints du syndrome de Down, couramment appelé mongolisme. L'origine génétique de cette maladie, la trisomie 21, n'étant pas encore connue, on classe comme mongoliens des cas très différents. De manière générale, les patients confiés au docteur Jackson sont ceux dont la famille ne veut ou ne peut pas s'occuper. Pensant que le grand air et les travaux des champs sont bénéfiques à ses patients, Jackson a déménagé la fondation d'Arkham à Oxford. C'est un succès : les familles sont soulagées de savoir loin ces enfants dont elles ont honte.

Occupation : médecin

Personnalité : blasé

APP 9, CON 9, DEX 9, FOR 9, TAI 11, EDU 17, INT 13, POU 12

Crédit 40, Persuasion 40, Médecine 60, Psychanalyse 40, Psychologie 70

Sylvester « Suzanne » Sheridan

Sylvester Sheridan est un grand gaillard brun et barbu qui met ses poings au service de qui le paie. En s'opposant de manière un peu trop enthousiaste à des grévistes, il a fait trois morts. Pour ses bons services, ses employeurs payèrent le docteur Jeremy Jackson afin qu'il déclare Sheridan fou et irresponsable. Le fait que Sylvester se présente devant le juge avec deux nattes, une barbe tressée avec des nœuds et qu'il prétende avec aplomb s'appeler Suzanne a définitivement convaincu le juge.

Pendant la prohibition, « Suzanne » transforma une partie de la fondation en distillerie et produit, avec l'aide de Chester, du whisky. Le docteur Jackson s'est rendu compte de la chose, mais, par peur du scandale, par crainte de « Suzanne » et par appât du gain, il a laissé faire. « Suzanne » produit plusieurs hectolitres de mauvais alcool par an. Mongose, qui dispose d'une petite embarcation s'occupait, une fois par mois de l'acheminement par la rivière vers Boston. Maintenant que la prohibition est terminée, Suzanne s'apprête à faire disparaître les preuves. Il a peur que des pensionnaires parlent trop et n'hésitera pas à se débarrasser de curieux.

Occupation : surveillant colonel

Personnalité : pervers narcissique

APP 11, CON 14, DEX 13, FOR 15, TAI 14, EDU 7, INT 11, POU 8

Athlétisme 60, Corps à corps (matraque, mains nues) 60, Discrétion 40, Esquive 40, Vigilance 40

Conrad Chester

Ce complice de « Suzanne » est un résident qui encadre les autres pensionnaires de la fondation. Jackson encourage les patients à prendre des responsabilités et à s'autonomiser. Chester est le plus vieux patient encore vivant. Il n'est pas mongolien mais atteint de phocomélie. Il est né sans bras, ses mains sont rattachées directement à ses épaules.

Occupation : surveillant

Personnalité : aigri

APP 4, CON 13, DEX 16, FOR 6, TAI 11, EDU 7, INT 8, POU 6

Athlétisme 60, Corps à corps (matraque, mains nues) 60, Discrétion 40, Esquive 40, Vigilance 40

Zackarias "Zack" Zweig

Quand Anderson a vu que Zack, un de ses employés agricoles, savait lire et compter de manière rapide, il a confié à cet autiste, pensionnaire de Jackson, le laborieux travail de décryptage dont il a hérité de Barker. Loin d'être attardé, Zack est très intelligent, mais a d'énormes difficultés à communiquer et ne sait pas gérer ses émotions. Il se met à crier avant de se recroqueviller en position fœtale si quelqu'un le touche ou s'il est agressé verbalement. Ses lectures ont considérablement atteint son psychisme.

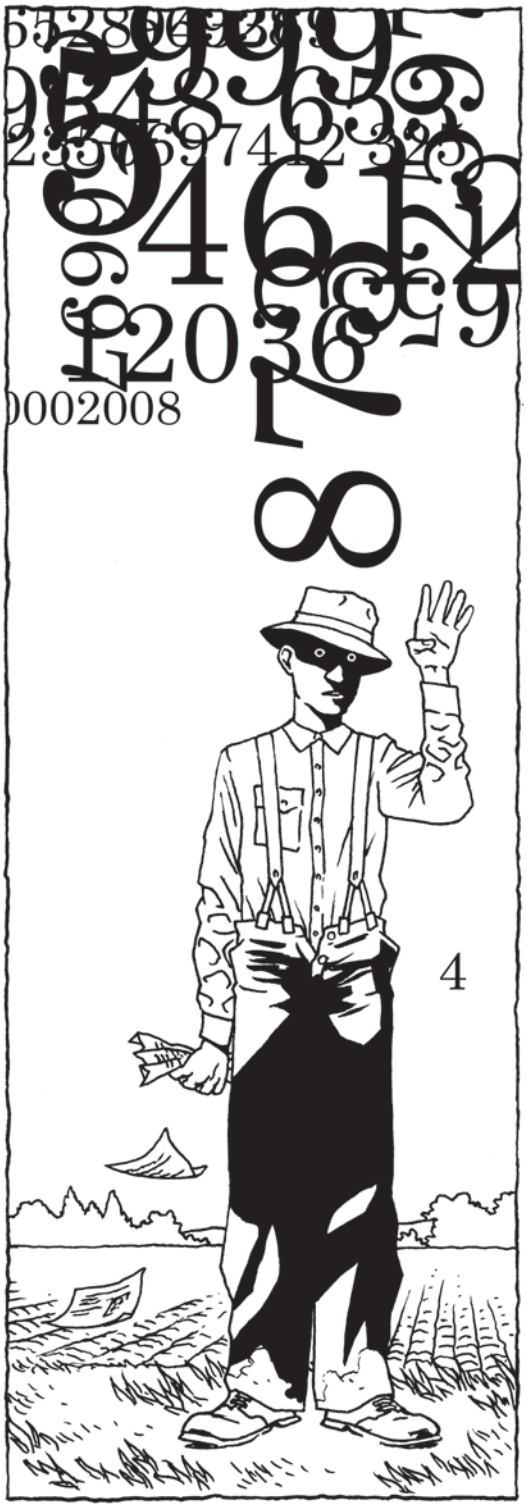
Occupation : patient

Personnalité : passionné

APP 5, CON 14, DEX 13, FOR 15, TAI 12, EDU 6, INT 19, POU 3

San : 0

Mythe de Chtulhu 20, Discrétion 40, Athlétisme 40, Corps à corps (hache, matraque, mains nues) 40, Esquive 40



Mark Mongose

Ce fermier ruiné par la crise, devenu métayer pour Anderson, vit dans une ferme en bordure de la French river dans laquelle il trafique de l'alcool avec « Suzanne ». Il est stupide, lourd, alcoolique, laid, et taciturne et porte le masque d'Innsmouth : un teint cireux et une démarche lourde typique de cette région de Nouvelle Angleterre. Il considère que les PJ incarnent ce capitalisme qui l'a ruiné.

Occupation : paysan

Personnalité : agressif, passif

APP 6, CON 13, DEX 9, FOR 13, TAI 14, EDU 7, INT 8, POU 8

Athlétisme 40, Corps à corps (matraque, mains nues) 60, Esquive 40

L'autre Oxford

Oxford désertée

Malgré son nom prestigieux, l'Oxford de Nouvelle-Angleterre est un humble village agricole en bordure de la French River, vide ou peu s'en faut. Il y a quelques années, pendant la Grande Guerre, les paysans locaux se sont mis à exploiter le coton, mais une fois la guerre terminée, le cours du coton a baissé. Les Oxfordiens s'endettèrent pour moderniser les cultures. Avec la crise, l'épuisement des sols par le coton, des récoltes de plus en plus maigres et les traites à payer, de nombreux Oxfordiens firent faillite et vendirent pour un prix dérisoire à des investisseurs comme Anderson. Les quelques notables (épicier, mécanicien, vétérinaire) de la ville et les rares paysans ayant su ne pas s'endetter ont vu le comté se vider progressivement de ses habitants, qui sont partis vers les grandes villes comme New York ou Boston, ou vers l'Ouest.

L'exploitation d'Anderson

L'exploitation d'Anderson se trouve à quelques miles au sud d'Oxford. Ses terres ont l'aspect d'une immense plaine de blé en herbe. Anderson a rasé tout ce qui pouvait empêcher la circulation du tracteur. Il a démonté les barrières, arraché les haies et démoli la plupart des fermettes se trouvant sur cette partie de l'exploitation

Anderson a conservé quatre fermes. La plus proche de la route, l'ex-ferme des Muller, est utilisée comme local technique, les bâtiments d'habitation devant servir comme lieu de stockage ou comme grange. La grange est maintenant utilisée comme garage pour le tracteur et le camion. La ferme des Martin a été aménagée pour accueillir des hôtes. Récupérés dans les exploitations détruites, les meubles sont suffisants pour que les PJ y soient correctement logés. À terme, ce bâtiment doit servir de camp pour les travailleurs saisonniers.

Anderson loge dans la fermette centrale, jadis habitée par les Murphy. C'est la seule habitation où se trouve le téléphone. Il a aménagé les lieux afin d'avoir une chambre, un bureau et une bibliothèque, qui sert aussi de bureau à Zack. La bibliothèque est en désordre, avec des cahiers couverts de lettres, de mots, de chiffres ou de diagrammes faisant penser à des pentacles incroyablement complexes. Ce sont les études statistiques de Zack : des lettres et leurs occurrences, par livres, par paragraphes et par chapitre ainsi que certains mots et leurs occurrences. Les diagrammes sont les différentes permutations déjà tentées pour décoder les livres du Mythe.

Autour de ces trois fermettes, du seigle a été planté. Les épis autour de l'ex-ferme Muller ont déjà été moissonnés pour évaluer la récolte. Malheureusement, la récolte a été contaminée par un champignon parasite : l'ergot de seigle, un psychotrope puissant, cause de l'ergotisme ou « mal des ardents », synthétisé quelques années plus tard sous le nom de LSD. L'ergot cause des hallucinations progressives qui propulsent les investigateurs dans les Contrées du Rêve.

La Jeremy Jackson Foundation

Au nord de la propriété d'Anderson se trouve la Jeremy Jackson Foundation. Une première clôture, grillagée, empêche les patients de faire le mur. Une seconde clôture, de fil barbelé, éloigne les curieux. Le corps de ferme est clos. Il n'y a qu'une grande porte et toutes les fenêtres du rez-de-chaussée donnant sur l'extérieur sont grillagées. Les différents bâtiments (dortoir, réfectoire, ateliers, grange, hangar, infirmerie et maison de maître) sont reliés entre eux par des murs aveugles. Il n'est pas possible de voir l'intérieur et la seule manière de rentrer est de passer par le portail, qui est surveillé.

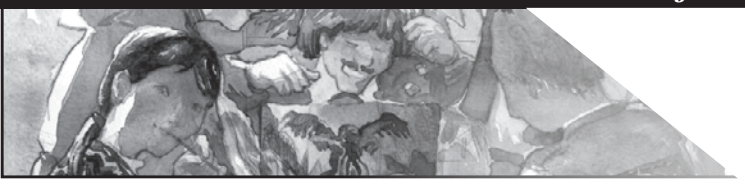
La forêt à visage humain

Entre la fondation et la propriété Anderson se situe un petit bosquet. Le bois est étrange et semble habité. Depuis quelques années, un pensionnaire de la fondation sculpte d'immenses visages et parfois des corps entiers sur des troncs d'arbre. Les arbres continuent de pousser, la sculpture se déforme, le visage humain se devine derrière l'écorce mais les coups de ciseaux ne se voient plus.

Les événements

Prologue

Le lundi 4 mai 1931, à 11h40, un investigateur, le plus riche (Henry Harrisson parmi les pré-tirés), reçoit un appel d'Ashley Anderson. Il est surexcité. Les semailles se terminent dans quelques jours et il se fait une joie d'accueillir les investigateurs pour la première récolte, quelque quarante jours



plus tard. Les investigateurs sont attendus du vendredi 14 au dimanche 16 juin.

Entre le prologue et le scénario s'écoule un mois pendant lequel les Investigateurs vivent leur vie et peuvent faire connaissance.

Second appel

Le jeudi 13 juin au soir, la veille de l'arrivée des investigateurs, Anderson appelle l'investigateur le plus organisé (Hugh Howell parmi les pré-tirés) pour lui recommander de s'habiller léger car il fera beau et d'amener du café et un peu d'essence.

Anderson paraît bizarre au téléphone. Ses propos sont sibyllins, il s'interrompt souvent au milieu d'une phrase, change de sujet ; l'ergot de seigle rend son esprit confus. Son interlocuteur entend bientôt des coups sourds, puis plus rien. S'il reste au bout du fil, il entend des bruits de dispute. L'interruption a été provoquée par Zack qui voulait accéder à la bibliothèque. Anderson lui répète fermement qu'il ne peut pas le laisser seul avec des livres de l'université. Il ne reprend pas le combiné.

Le voyage

Les deux heures de route depuis Boston par une belle après-midi de juin doivent permettre aux PJ de découvrir Oxford et ses environs et d'être saisis par l'abandon de la région. Les investigateurs pénètrent dans le comté d'Oxford par la route 395.

Comité d'accueil

S'ils arrivent avant la fin de l'après-midi, les PJ voient une moissonneuse-batteuse, conduite par un ouvrier agricole. Il récolte le seigle tandis qu'une équipe d'ouvriers dirigée par Conrad Chester récolte la paille. Les glaneurs sont tous de la fondation. Trois sont atteints de mongolisme et un est sourd-muet.

Anderson n'a pas précisé aux investigateurs quels ouvriers il engageait et n'a pas dit à Chester que les propriétaires devaient venir. Chester se méfie des intrus et veut intimider les PJ. Il fait croire aux ouvriers que les nouveaux arrivants désirent un câlin et qu'ils ont du chocolat à leur donner. La scène est confuse : les ouvriers attardés se ruent vers les PJ en quête d'affection, la faux encore à la main.

Nuit d'ivresse

Anderson arrive et éclaircit la situation. Il organise un rapide tour de la propriété et amène les PJ dans leurs quartiers. Il passe la soirée avec eux, à faire la cuisine et à manger copieusement, tout en évoquant leurs affaires. Il fait goûter le pain obtenu grâce au seigle déjà récolté. La farine est contaminée, mais si les investigateurs en mangent, ils n'en ressentent pas encore les effets. À la fin du repas, Anderson sort une bouteille de whisky, qu'il désire partager avec ses associés, racontant qu'il a récupéré quelques bouteilles dans les fermes.

Mauvais sommeil, réveil compliqué

Entre l'alcool, l'ergot, le voyage et le confort rudimentaire, les PJ ont du mal à trouver le sommeil. Ils entendent des bruits (grattements, voix, murmures) ou perçoivent des formes (ombres, mouvements, jeux de lumière). Pour refléter ce délire, demandez quelques tests de perceptions à vos joueurs. S'ils réussissent, ils perçoivent une forme ou entendent des bruits, sans pouvoir les nommer. Donnez des descriptions vagues et contradictoires que vous préciserez en fonction de leurs questions. Le réveil est douloureux. La nuit a été peuplée de rêves étranges.

Le matin, les PJ ont tout ce qu'il leur faut pour commencer leur matinée : des œufs, du bacon, du café, du pain (contaminé), de l'eau (à la pompe) et une gueule de bois.

La disparition d'Anderson

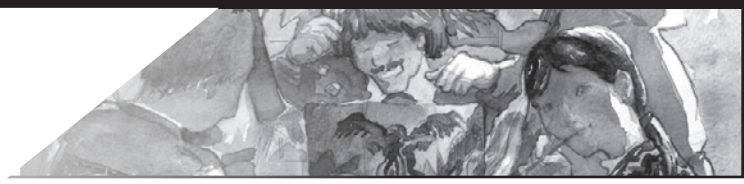
Alors qu'Anderson doit venir les chercher le matin, il ne se présente pas. Et pour cause, il gît dans le bois. Tôt le matin, Zack est rentré chez Anderson pour prendre ses précieux livres. Anderson a entendu du bruit et l'a vu s'éloigner de la maison. Il l'a poursuivi jusqu'au bois et l'a disputé en ramassant les livres. Zack a saisi une pierre et lui a asséné un violent coup sur le crâne. Le traumatisme crânien l'a laissé agonisant. Prenant conscience de la « bêtise » qu'il venait de faire, Zack a caché Anderson dans les bois, avant de s'emparer des livres pour les étudier tranquillement dans son bureau à la ferme.

Enquêter puisque l'on ne peut fuir

Le sort d'Ashley, leurs intérêts et leur curiosité devraient inciter les PJ à enquêter. La tâche est compliquée par les manigances de Zack, les hallucinations et la méfiance de Chester, Suzanne ou Mangose envers les fouineurs. Les Investigateurs devront arrêter Zack avant qu'il ne soit trop tard et sans doute affronter Chester et « Suzanne » alors que l'ergot de seigle leur cause de graves hallucinations.

Zack

Il reste enfermé dans la bibliothèque et lance des invocations. Dérangé, il se persuade que les Investigateurs ont agressé Anderson et qu'ils sont sur le point de l'attaquer. Les créatures invoquées n'apparaissent qu'aux frontières



de notre monde avec les Contrées du Rêves mais l'ergot de seigle piège les personnages dans une version onirique des environs. Zack y provoque l'apparition de Profonds près de la French River, d'un sombre rejeton dans le bois, de choses rats dans la ferme d'Ashley, de goules dans les champs de la fondation et d'un vagabond dimensionnel à la nuit tombée.

Comprendre que Zack est coupable est accessoire. L'autiste se referme sur lui-même (et sur ses études) jusqu'à ce qu'Ashley soit retrouvé – mort ou vivant. À ce moment-là, son état de panique le désigne comme coupable.

Les hallucinations

L'ergot de seigle cause d'abord des hallucinations liées au passé des investigateurs, avant de les projeter dans les Contrées du Rêve.

Julius Jansen : Tirée par un homme épuisé, une charrette supportant ce qu'il a pu sauver de la ruine se profile dans un chemin proche. Deux enfants au visage efflanqué le suivent, ainsi qu'une femme portant un nourrisson qui gémit. La faim, la fatigue et le désespoir se lisent sur le visage cireux de ces victimes de la Dépression, le sujet de prédilection de Julius. Au détour d'un virage, ils auront cependant disparu et seuls les vagissements du bébé continueront de résonner aux oreilles du journaliste.

Henry Harrison : Sa vue se trouble, il ne distingue plus les visages, il devient peut-être aveugle.

Sarah Smith : L'infirmière en chef qui surveillait et malmenait Sarah quand elle était internée est là. Sarah le sait, elle a senti sa présence. Elle travaille à la fondation et elle veut l'y enfermer. Sarah a entrevu des mouvements furtifs et surtout, a retrouvé l'odeur de jasmin de son parfum.

Hugh Howell : Les ouvriers agricoles n'aiment pas les propriétaires. Leurs visages déformés arborent un rictus mauvais. Hugh les voit armés de fusils dont ils veulent se servir contre lui.

Tous : La voix d'Anderson parvient aux oreilles de l'investigateur, il en est persuadé. Et c'est son ami Hugh qu'il appelle au secours. Mais d'où pouvait venir ce cri, ce râle ? En tentant de le localiser, il perd un temps précieux.

Dans un deuxième temps, les PJ évoluent dans une version onirique des environs que seuls quelques détails distinguent du monde réel. La course du soleil est inversée et les personnages le remarqueront s'ils se servent du soleil pour déterminer leur position. Il n'y a pas le moindre humain, les fermettes semblent abandonnées, tout comme la Jeremy Jackson Foundation, qui semble désertée depuis une dizaine d'années. Les seuls habitants sont les monstres invoqués par Zack. Il n'y a pas le moindre objet technologique à part ceux que les PJ ont sur eux. Leur voiture est devenue un chariot auquel sont attachés deux chevaux, dont un mort. Ce qui est laissé dans la voiture est remplacé par un équivalent médiéval (des fusils par des épées, par exemple). La faune et la flore ont légèrement changé. Les trèfles ont tous sept feuilles, les fruits des arbres ressemblent à d'étranges montres molles et d'énormes fourmis bleu-électrique de la taille d'un doigt rampent au sol.

La fondation Jeremy Jackson

Les PJ peuvent s'inquiéter des pensionnaires de la fondation. C'est une fausse piste qui leur fera perdre du temps et les amène au conflit avec « Suzanne » et ses complices, Chester et Mangose.

Retrouver Anderson

Si les PJ retrouvent leur ami et associé, l'état dans lequel il se trouve dépend de la durée des recherches. Dans le meilleur des cas, Anderson est inconscient et sérieusement blessé, mais survit à ses blessures. Dans le pire des cas, il est mort, et son corps nourrit les corbeaux.

Partir, un jour ?

Quitter ce lieu maudit, que ce soit pour emmener Anderson vers un hôpital ou pour sauver sa peau, est compliqué. La voiture des PJ est hors-service : les pneus ont été crevés durant la nuit par Mark Mongose qui voulait symboliquement se venger sur des investisseurs citadins de sa propre ruine.

Le feu d'artifice final !

Aux frontières du réel

La scène peut être déclenchée quand les Investigateurs arrivent au pic de leur crise d'hallucinations. Alors qu'ils sont terrés dans une fermette, et qu'au-dehors grondent des créatures venues d'un monde innommable, que leur fin est sans doute arrivée, un phénoménal orage se déclenche. Entre chaque détonation assourdissante, les éclairs illuminent les visages terrifiés des PJ et les plus proches de la folie hésitent à se jeter dans la gueule des monstres pour en finir. C'est alors qu'un éclair plus puissant que les autres s'abat sur la maison. Dans une lumière intense, le choc assomme les Investigateurs.

Lorsqu'ils reprennent conscience, ils sont étendus à terre, dans la fermette. Tout est redevenu calme. Au-dehors, le jour se lève, comme si de rien n'était. Aucune trace n'est visible des abominations de la nuit. Dans la fermette voisine, Zack (sauf s'il a été « neutralisé » par les PJ) a succombé à l'incendie.

Mais si tout cela n'est dû qu'à une certaine substance, comment expliquer les blessures et les brûlures bien réelles des personnages ?

Que s'est-il réellement passé ?

Si le décor du scénario est bien réel, ce que les PJ vont vivre durant son déroulement ne l'est pas forcément. Il peut aussi bien s'agir des conséquences des manipulations occultes de Zack que de leur consommation involontaire de l'ergot de seigle. Le Gardien des Arcanes aura soin d'entretenir le doute, du début à la fin. Au bout du compte, seul le malaise doit être réel.

Les Personnages pré-tirés

Julius Jansen

Journaliste économique, Julius est une des belles plumes du *Providence Herald* et a écrit plusieurs articles remarqués sur les dégâts causés par la Grande Dépression. Il a connu Anderson lors de son passage à la Miskatonic University, où il était son professeur de statistiques, et s'est lié d'amitié

avec lui. Même s'ils se voient peu, les deux hommes s'apprécient et c'est tout naturellement que Julius a accepté l'offre juteuse d'Ashley quand ce dernier s'est lancé dans l'agriculture. C'est lui qui a trouvé pour Anderson son plus gros investisseur : Hugh Howel.

Occupation : journaliste

Profession : journaliste économique

Personnalité : anxieux

Niveau de vie : aisé

APP 12, CON 12, DEX 13, FOR 9, TAI 9, EDU 16, INT 14, POU 14

Baratin 35, Bibliothèque 55, Contact & ressources 60, Écouter 55, Interroger 40, Imposture 20, Langues (Allemand) 30, Photographie 50, Pratique artistique (écriture) 75, Savoir Vivre 52, Science formelle (mathématiques) 30, Science humaine (économie) 50, Perspicacité 48, Vigilance 55

Henry Harrison

Policier pendant quarante ans à Providence, Henry a fini par rendre sa plaque, après un long épisode dépressif lié à une forte perte d'acuité visuelle. Aujourd'hui, à 64 ans, Moore est un détective privé sur le retour, à la recherche de la moindre affaire. Quand son neveu Anderson lui a proposé une collaboration, il a sauté sur l'occasion.

Occupation : détective privé

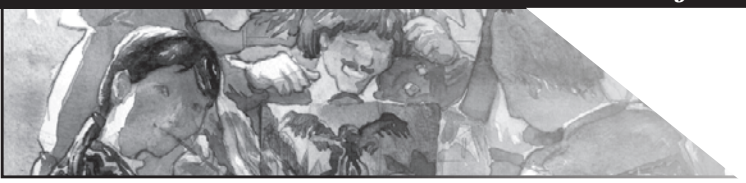
Profession : flic à la retraite

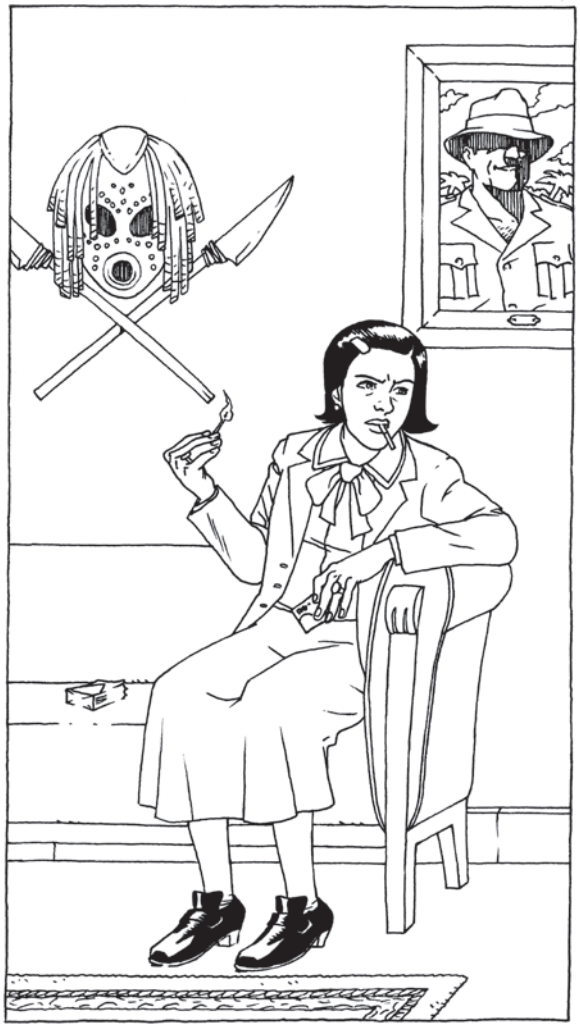
Personnalité : ronchon

Niveau de vie : classe moyenne

APP 5, CON 10, DEX 9, FOR 9, TAI 13, EDU 15, INT 14, POU 15

Aplomb 1, Bricolage 80, Bureaucratie 60, Conduite 60, Corps à corps (matraque) 48, Criminalistique 50, Discrétion 40, Écouter 75, Interroger 50, Trouver objet caché 75, Survie 30





Sarah Smith

Sarah est une antiquaire spécialisée dans l'occulte, l'ésotérique, le mystique et le religieux avec une préférence marquée pour les objets aux histoires sulfureuses. Elle était fiancée à Anderson, mais le mariage a été annulé. Son sevrage trop rapide de l'héroïne avait entraîné son internement en hôpital psychiatrique. Elle y a passé trois ans.

Occupation : artiste

Profession : antiquaire

Personnalité : traditionaliste

Niveau de vie : aisé

APP 13, CON 17, DEX 9, FOR 9, TAI 9, EDU 16, INT 14, POU 14

Bibliothèque 75, Corps à corps (bagarre) 58, Culture artistique 80, Langues (Français, Allemand, Latin) 30, Négociation 50, Persuasion 50, Photographie 30, Psychiatrie 25, Psychologie 25, Sciences occultes 65, Mythe de Chtulhu 5

Hugh Howell

Prototype du fils-à-papa, Hugh se voit en gentleman-farmer, s'adonne à l'élevage, l'équitation, la chasse et la bonne chère. La crise lui a tout pris : sa fortune envolée dans des investissements trop risqués et son père tué lors d'une émeute ouvrière. Heureusement pour Hugh, le second événement, compensa le premier et son héritage lui permit d'éponger ses dettes. Une de ses connaissances, devenu maintenant un ami, Julius Jansen, lui a trouvé un investissement prometteur, la ferme Anderson, projet pour lequel il est devenu actionnaire majoritaire. Physiquement, il est énorme : il pèse 132kg pour 1,83m.

Occupation : dilettante

Profession : gentleman-farmer

Personnalité : jouisseur

Niveau de vie : riche

APP 15, CON 8, DEX 7, FOR 15, TAI 18, EDU 12, INT 11, POU 13

Arme à feu (fusil de chasse) 50, Athlétisme 50, Contact & ressources 30, Crédit 75, Équitation 50, Métier (Agronome) 50, Savoir vivre 54, Science humaine (Droit) 25, Survie 20, Premiers soins 50

ANNÉE 1981

Un scénario de **Cultösaurus** • Illustrations DP

Fiat lux
pour *Aftermath!*

Se déroulant vingt ans après la Ruine (dont la nature n'est pas précisée), ce scénario est exploitable dans la plupart des contextes (américains ou français).

Les PJ sont un petit groupe de voyageurs errant parmi les ruines, allant de communauté en communauté, gagnant leur vie en effectuant divers boulots ou en troquant ce qu'ils ont pu découvrir en fouillant les décombres de la civilisation. Après plusieurs jours de trajet sans rencontrer âme qui vive, ils arrivent peu avant le crépuscule en vue de ce qui reste de la petite ville de Langry (agglomération d'environ quinze mille habitants avant la Ruine), qu'ils ne connaissent pas, mais où on leur a dit qu'ils trouveraient une communauté d'environ deux cents personnes, accueillante et ouverte au troc. Ils comptent donc s'y arrêter pour ravitailler.

Aftermath! est un JdR post-cataclysmique aux règles réputées pour leur simulationnisme. Contrairement au pionnier du genre *Gamma World* (1981), il est générique et ne propose pas de contexte spécifique, mais laisse le MJ choisir la nature de l'effondrement de la civilisation (la Ruine), le temps qui s'est écoulé depuis (souvent une vingtaine d'années), et le lieu où l'action prend place.
Fiche Grog : http://www.legrog.org/jeux/aftermath/aftermath-1ere-ed-2eme-imp-en

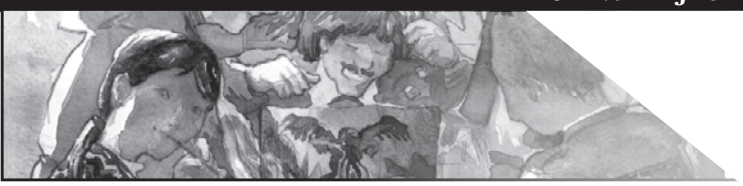
Langry

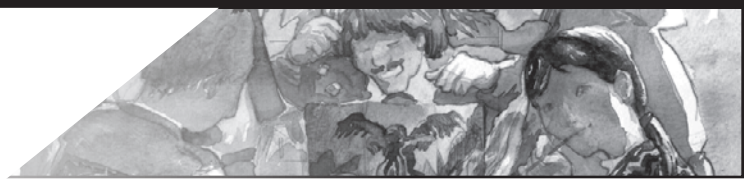
La communauté de Langry a beaucoup changé depuis la visite de ceux qui en ont parlé aux PJ. Il y a quelques mois, elle est tombée sous la coupe de la secte des Lumens et de son Prophète.

Grâce à son magnétisme naturel, ses beaux discours, sa fine maîtrise de la psychologie humaine, mais aussi grâce à une bande d'une trentaine de sbires (les Templiers) disposant d'arguments « frappants » et à une drogue diluée chaque jour dans les réservoirs d'eau potable utilisés par la communauté (elle diminue l'esprit critique et d'initiative), le charismatique mais autoritaire Prophète David Lussard, âgé d'une cinquantaine d'années et connu uniquement sous le nom de Prophète de la Sainte Lumière, a réussi à faire tomber les habitants sous sa coupe. C'est devenu plus facile suite à la disparition soudaine du père Hubert. Ancien prêtre ouvrier sexagénaire, il était en quelque sorte la boussole spirituelle de Langry et avait lutté farouchement contre l'influence de la secte. On croit que le père Hubert a quitté la ville discrètement une nuit, mais en réalité il a été enlevé par les Templiers. Ceux-ci assurent désormais la sécurité de Langry ; ils sont dirigés par le Commandeur, une brute sadique de quarante ans qui était vigile de supermarché avant la Ruine et s'appelait alors Jonathan Dennis. Le prêtre se trouve depuis prisonnier dans la cave de la villa où habite le Prophète, située sur une butte un peu à l'écart de la communauté et gardée en permanence par une poignée de Templiers.

Les membres de la secte sont appelés les Lumens. Ils croient que le Prophète reçoit directement des messages de Dieu, qui se manifeste à lui sous la forme d'une lumière très puissante mais que seuls les plus purs des fidèles peuvent voir. Quelques rares individus ayant eu des hallucinations dues à la drogue consommée dans l'eau sont persuadés d'être dans ce cas. La communauté se referme peu à peu sur elle-même, car il est bien connu que ceux qui viennent de l'extérieur sont, au mieux des âmes perdues, au pire des envoyés du démon venus les tenter avec leurs mœurs pécheresses et dépravées. Le troc avec ces gens reste un mal nécessaire, Langry n'étant pas autosuffisante, mais ne doit pas être encouragé.

Le Prophète a lancé la construction d'un Temple de la Lumière dans les ruines de la ville. Le chantier, où les habitants travaillent sous la garde de Templiers, n'en est bien entendu qu'à ses débuts.





À noter que ni le Prophète, ni les Templiers ne consomment l'eau des réservoirs : ils s'alimentent à un puits situé dans la cave de sa villa (là même où est prisonnier le père Hubert). Si les PJ boivent l'eau de la communauté, ils ne risquent pas grand-chose. Les effets ne se font sentir qu'après une consommation régulière sur (HLH Group + 3) jours et disparaissant au bout de (8 - HLH Group) jours.

Arrivée à Langry

La communauté établie dans les restes de Langry n'est pas fortifiée, mais en pénétrant dans les ruines, les PJ, dont l'approche a été repérée, seront interpellés par un groupe d'hommes en armes et en uniforme (des Templiers, aussi nombreux qu'eux ; les uniformes sont des treillis de camouflage, ils portent tous sur la manche le symbole de la secte, ressemblant à un soleil doré) qui leur demanderont les raisons de leur venue. Sauf comportement outrancier ou agressif de leur part, ils seront autorisés à accéder à la communauté, mais on leur fera clairement sentir qu'ils ne sont pas les bienvenus, ce qui contraste fortement avec la description qu'on a pu leur faire de Langry.

Les habitants éviteront au maximum d'interagir avec les PJ. Les enfants les regarderont de loin sans oser s'approcher, et si l'un d'eux s'enhardissait à faire quelques pas, il serait aussitôt rappelé par un adulte et sévèrement morigéné. Le troc sera limité, et les PJ ne pourront que bivouaquer dans une ruine en périphérie de la communauté : aucun habitant ne les laissera entrer chez lui. La seule interaction dont les locaux prendront l'initiative sera une tentative d'exposer les vues de la secte afin de convertir les PJ en leur révélant la Lumière, qui sera menée par Anthony, un illuminé émacié d'une trentaine d'années, sous la surveillance discrète des Templiers. Si les PJ ne sont pas réceptifs au message divin, ils sentiront nettement que la population leur devient hostile et devraient même craindre une agression nocturne. Si, par contre, ils se montrent intéressés, le risque d'endoctrinement est réel, car on tentera de les empêcher de repartir et de les intégrer de force.

Bien que leur séjour soit relativement court, les PJ ne manqueront pas de remarquer que la population de Langry se laisse rudoyer sans réagir par les Templiers. S'ils tentent de s'en mêler, ils risquent de se faire corriger violemment par ces derniers (selon les circonstances, cela pourrait aller jusqu'à les laisser pour morts dans les ruines à l'extérieur de la communauté).

Il est également manifeste que les Templiers montent de jour comme de nuit la garde sur le périmètre de la communauté, avec des patrouilles armées, de même force que celle qui a accueilli les PJ à leur arrivée.

À moins que les PJ ne prennent eux-mêmes l'initiative des hostilités (ou qu'ils n'acceptent les avances de la secte), rien ne sera tenté contre eux pendant leur bref séjour. Les Templiers ne veulent pas risquer d'attirer l'attention en s'en prenant à des voyageurs qui pourraient être bien connus dans certaines communautés avoisinantes, et s'en prendre à un groupe armé et visiblement expérimenté peut s'avérer périlleux.

Si les PJ ont refusé les « avances » d'Anthony, dès le lendemain matin ils seront fortement incités à reprendre leur route, et s'ils ne le font pas de leur propre initiative, les Templiers viendront leur dire de partir.

Note : les PJ pourraient préférer éviter la communauté et bivouaquer plus loin dans les ruines de la ville. Dans ce cas, les habitants les laisseront faire, mais ils seront discrètement surveillés par les Templiers.

Dans les ruines

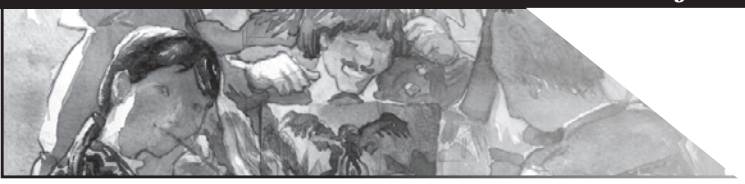
Si les PJ bivouaquent hors de la communauté, ou pendant qu'ils traversent les ruines en la quittant, ils seront approchés par un petit homme bossu et chauve. Celui-ci, qui s'appelle Christian, est disposé à leur fournir de l'eau potable et éventuellement à faire un peu de troc avec eux. Il leur demande des nouvelles des habitants.

Christian est l'une des rares personnes de Langry qui n'est pas tombée sous la coupe de la secte et qui n'en soit pas mort, et le seul à être resté sur place. Il s'abrite désormais à l'écart dans les ruines, vivant de ce qu'il peut y trouver, et s'efforce tant bien que mal, mais pour l'instant infructueusement, de secouer le joug que fait peser le Prophète et ses sbires sur ses anciens compagnons. Sa mère, sa femme et ses deux jeunes enfants (trois et six ans) sont parmi eux, et c'est dans l'espoir de les libérer qu'il reste ici. Voyant dans les PJ de potentiels alliés de poids, il leur demandera leur aide. Il pourra leur expliquer la situation, mais il ignore ce qu'est devenu le père Hubert et croit qu'il a été tué par les Templiers, qui auraient fait disparaître son cadavre. Il ne sait pas non plus qu'une drogue déversée dans l'eau contribue à la docilité des habitants.

Christian connaît bien les ruines de la ville. Il a même exploré la maison du Prophète avant son arrivée et se souvient qu'il y a un puits dans sa cave.

Les Templiers ne connaissent pas Christian, mais pensent que les ruines abritent encore une poignée de survivants.

Christian ne sait pas comment s'y prendre pour renverser la secte. Il n'a qu'un plan très superficiel : se rendre sur le chantier du futur temple et tenter de faire évader (c'est-à-dire d'enlever) ses proches un par un s'ils y travaillent, ou d'autres victimes si l'occasion se présente. Il propose donc aux PJ de faire une reconnaissance autour du site des travaux. Bien entendu, ils auront certainement d'autres idées…



Le chantier

Du fait de sa topographie particulièrement accidentée, le site du chantier, situé à la périphérie de la communauté, permet à des observateurs discrets de s'approcher à couvert via des ruelles jonchées de décombres et de s'embusquer pour observer, plus facilement que sur le reste du périmètre. Évidemment, le risque d'être repéré par une patrouille de Templiers persiste, surtout de jour pendant les travaux.

Les réservoirs d'eau potable sont situés juste à côté du futur temple, et s'ils planquent de nuit à proximité, les PJ pourront voir des Templiers y verser quelque chose. Il s'agit de la drogue permettant de maintenir les habitants dans l'état d'apathie qui les rend plus facilement contrôlables. Ce manège se répétera chaque nuit.

Saboter les réservoirs aura plusieurs conséquences notables : il n'y aura plus de stock d'eau droguée à distribuer aux habitants (il faudra aller ravitailler à la rivière qui longe l'autre côté de la ville), et les quelques mètres cubes déversés détremperont le sol du chantier en s'écoulant sur la terre compactée par le passage répété des brouettes, noyant au passage une partie des fouilles non étayées des fondations et imbibant irrémédiablement de précieux sacs de ciment. Le chantier sera rendu impraticable pour plusieurs jours, ce qui provoquera la colère du Prophète, furieux de voir l'édification de son temple retardée.

S'il est évident que les réservoirs ont été sabotés, les Templiers renforceront leur surveillance (et leur brutalité envers les habitants). Il est donc probable que tôt ou tard les PJ soient repérés et poursuivis dans les ruines par une patrouille menée par le Commandeur lui-même. L'affrontement qui s'ensuivra très certainement sera sanglant et pourrait coûter la vie à Christian.

La villa

Un des objectifs des PJ pourrait être la villa du Prophète, soit pour l'éliminer, soit parce qu'ils auront appris (en interrogeant un Templier capturé ou en espionnant une discussion entre Templiers) qu'un prisonnier important y est détenu.

Située au sommet d'une butte un peu à l'écart de la communauté, au milieu d'un parc arboré entouré d'un grillage de deux mètres de hauteur percé d'un unique portail, la villa est protégée par une dizaine de Templiers (la moitié seulement si le Prophète ne s'y trouve pas). Il y a un garage à une dizaine de mètres. La maison mesure environ 80 mètres carrés avec un étage (sous toiture) et une cave où se trouvent en particulier un puits, le père Hubert, et un laboratoire permettant de produire la drogue utilisée sur les habitants de Langry.

Christian connaît la disposition des lieux en gros, mais ne se souvient plus guère de l'agencement intérieur de la villa.

Si les PJ ne cherchent pas à explorer la villa, le MJ pourrait tenter de les attirer à la cave en leur faisant entendre un cri démentiel poussé par le prêtre, qu'il délire ou qu'il soit torturé par un Templier.

Le père Hubert est très affaibli (physiquement et psychiquement) par sa captivité et ne pourra suivre ses libérateurs qu'à vitesse réduite. Il lui faudra plusieurs jours pour retrouver sa force mentale, et plus encore pour ses capacités physiques, mais si les PJ parviennent à prouver aux habitants qu'il est encore vivant, ils pourront utiliser son prestige pour combattre l'influence du Prophète. Bien entendu, l'effet sera plus grand si le prêtre est lui-même en état et en position de haranguer la foule.

Décapitations

Si le Commandeur est tué, le Prophète nommera un autre Templier à sa place, mais il n'aura ni la poigne ni les capacités de son prédécesseur. L'efficacité de la surveillance et des patrouilles s'en ressentira légèrement, et le moral des troupes davantage.

Si le Prophète est tué, les Templiers se livreront à un pillage en règle de la communauté, accompagné de violentes exactions envers les habitants (dont plusieurs meurtres), puis partiront sévir ailleurs après avoir mis le feu à plusieurs bâtiments.

Si le Prophète et le Commandeur sont tués, il se passera à peu près la même chose que dans le cas précédent, mais les Templiers seront désorganisés, s'enivreront pour la plupart, et pourraient être victimes d'un coup de main audacieux.

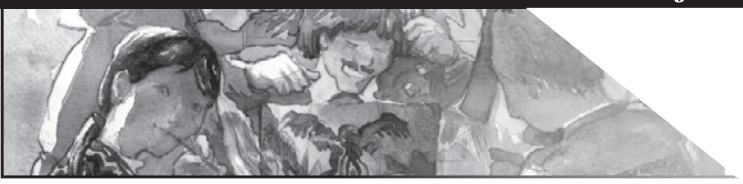
Aftermath (!)

Une fois les habitants libérés du joug de la secte, certains seront accusés d'avoir été des collaborateurs et exécutés plus ou moins proprement par leurs concitoyens. Anthony figurera parmi les premières victimes.

L'épisode aura laissé dans la communauté de profondes séquelles et des ressentiments, que tous les efforts du père Hubert ne parviendront pas à effacer. Déchirée de l'intérieur, elle finira par éclater en plusieurs petits groupes qui s'éparpilleront dans les ruines de Langry et dont les relations seront parfois houleuses.

Note : les matières premières permettant de produire la drogue diluée dans l'eau étaient apportées par un réseau de trafiquants qui les échangeaient contre des esclaves pris parmi les habitants de Langry. Tôt ou tard, ils reviendront avec une nouvelle livraison. Mais ceci est une autre histoire…

ANNÉE 1981



PNJ

Le Prophète

WT 25
WL 18
STR 15
DFT 13
SPD 18
HLH 14
BAP 9
MNA 2
PCA 4
CDA 2
DRT 30
Skills : Brawling 8, Commerce 15, Interrogation 13, Knife 9, Pistol (Modern) 10
Armor : robe de gourou (4-18, LC), chaussures (19-20, LL)
Weapons : poignard, pistolet P32

Le Commandeur

WT 15
WL 12
STR 23
DFT 18
SPD 13
HLH 15
BAP 6
MNA 3
PCA 2
CDA 2
DRT 32
Skills : Brawling 11, Interrogation 8, Rifle (Modern) 11, Single Weapon 12, Stealth (Urban) 9
Armor : treillis (4-18, HC), rangers (17-20, LL)
Weapons : poignard, fusil R2

Templiers

Average Rabble, Trained
Skills : Brawling 11, Rifle (Modern) 11
Armor : treillis (4-18, HC), rangers (17-20, LL)
Weapons : fusil R2

Habitants de Langry (sous l'influence de la secte)

Average Extra, Green

Anthony

Average Rabble, Green

Christian

WT 12
WL 20
STR 12
DFT 15
SPD 15
HLH 10
BAP 7
MNA 3
PCA 2
CDA 2
DRT 26
Skills : Brawling 9, Commerce 11, Knife 7, Rifle (Modern) 10, Stealth (Urban) 12
Armor : treillis (4-18, HC), rangers (17-20, LL)
Weapons : poignard, fusil SG14

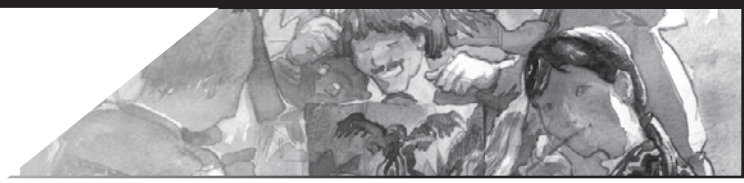
Le Père Hubert (captif / dans son état normal)

WT 15 / 30
WL 15 / 30
STR 8 / 12
DFT 8 / 12
SPD 8 / 15
HLH 10 / 15
BAP 4 / 7
MNA 2 / 2
PCA 2 / 3
CDA 1 / 1
DRT 21 / 36

Personnages pré-tirés

Gerald Robin

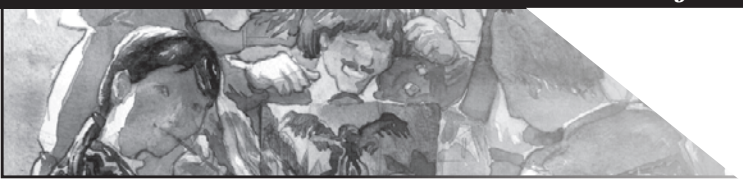
Garagiste avant la Ruine
Age Group 4
Base Age 49
Actual Age 54
Size 67 (average)
Bulk 60 (average)
Looks 26 (mediocre)
Base Recognition Factor 1
Personal ENC 4,5
WT 20 (AST 10, CST 7)
WL 10 (AST 5, CST 3)
STR 15 (AST 7, CST 5)
DFT 20 (AST 10, CST 7)
SPD 12 (AST 6, CST 4)
HLH 12 (AST 6, CST 4)
Learning Rate 3
Freely Improvable Skills 30
STR Group 3 (Effect Die 1D10)
MNA 3
BAP 6
PCA 2



CDA 2
Healing Rate 2
SF 12
DRT 22
ENC CAP 9
Off-Hand Dexterity : 11
Talents
Charismatic 1
Combative 5
Communicative 1
Esthetic 1
Mechanical 10
Natural 2
Scientific 5
Skills (Score / BCS)
Automobile Driving : 50 / 10
Automobile Mechanic : 50 / 10
Aviation Mechanic : 50 / 10
Beast Riding : 32 / 6
Bicycle Riding : 45 / 9
Blacksmithing : 50 / 10
Brawling : 40 / 8
Carpentry : 50 / 10
Commerce : 62 / 12
Culture (Pre-Ruin) : 44 / 8
Electrician : 50 / 10
Firearms Repair, Modern : 50 / 10
Firearms Repair, Primitive : 50 / 10
First Aid : 45 / 9
Heavy Equipment Driving : 50 / 10
High Technology Use : 50 / 10
Knife : 37 / 7
Literacy : 82 / 16
Lockpicking : 50 / 10
Machining : 50 / 10
Marine Mechanic : 50 / 10
Masonry : 50 / 10
Motorcycle Driving : 50 / 10
Pistol, Modern : 45 / 9
Radio Communications : 50 / 10
Repair, Muscle powered vehicles : 50 / 10
Rifle, Modern : 90 / 18
Search (Urban) : 42 / 8
Single Weapon : 40 / 8
Stealth (Urban) : 42 / 8
Survival (Rural) : 24 / 4
Survival (Urban) : 24 / 4
Swimming : 29 / 5
Technology Use : 100 / 20
Throwing : 45 / 9
Équipement :
Rangers (17-20, LL, ENC 0,016, AV 3)
Chemise (4-9,21-28, LC, ENC 0,007, AV 1)
Blouson de cuir (4-11, 21-28, LL, ENC 0,064, AV 3)
Pantalon de cuir (10-18, LL, ENC 0,036, AV 3)
Casque de densiplast (1-2, DP, ENC 0,06, AV 11)
Gants de cuir (29-30, LL, ENC 0,008, AV 3)
Serviette ENC 0,5 contenant :
Crochets à serrures de qualité (Efficiency factor 1,2) ENC 0,25
Pantalon de treillis ENC 0,018
Veste de treillis ENC 0,032
Dans les poches :
Kit de survie (ENC 0,39) (5 allumettes, 1 silex, acier, 1 craie, 6 collets, verre de loupe, boussole, canif, couverture de survie)
8 cartouches 32 long ENC 0,16
10 cartouches 7mm magnum ENC 0,2
À la ceinture :
Gourde 1 l (pleine) ENC 0,2
Couteau de combat (trench knife) ENC 0,4
3 couteaux de jet ENC 0,6
Revolver P11 32 long avec barillet chargé ENC 0,37
En bandoulière :
Fusil R14 7mm Magnum avec chargeur plein ENC 1,26
Medkit 2 avec 7 bandages et 5 doses de consommables ENC 2,32
Average AV 3
ENC carried 5,655
ENC worn 0,191
Total ENC 5,846 (partially encumbered)

Delphine Vidal

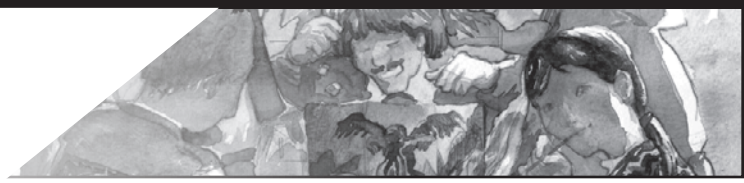
Élevée dans une communauté
Age Group 1
Base Age 22
Actual Age 32
Size 16 (below average)
Bulk 69 (average)
Looks 33 (average)
Base Recognition Factor 1
Personal ENC 4,4
WT 15 (AST 7, CST 5)
WL 9 (AST 4, CST 3)
STR 15 (AST 7, CST 5)
DFT 20 (AST 10, CST 7)
SPD 18 (AST 9, CST 6)
HLH 15 (AST 7, CST 5)
Learning Rate 3
Freely Improvable Skills 24
STR Group 3 (Effect Die 1D10)
MNA 3
BAP 9
PCA 3
CDA 2
Healing Rate 3
SF 13
DRT 26
ENC CAP 9



Off-Hand Dexterity : 9
Talents
Charismatic 1
Combative 13
Communicative 3
Esthetic 1
Mechanical 3
Natural 5
Scientific 4
Skills (Score / BCS)
Autoweapon : 48 / 9
Brawling : 48 / 9
Climbing : 40 / 8
Crossbow : 48 / 9
Culture (Post-Ruin) : 19 / 3
First Aid : 39 / 7
Knife : 51 / 10
Literacy : 33 / 6
Longsword : 48 / 9
Rifle, Modern : 48 / 9
Search (Urban) : 35 / 7
Single Weapon : 48 / 9
Stealth (Urban) : 40 / 8
Survival (Rural) : 29 / 5
Survival (Urban) : 29 / 5
Swimming : 35 / 7
Technology Use : 38 / 7
Throwing : 48 / 9
Unarmed Combat : 51 / 10
Équipement :
Pantalon de treillis (10-18, HC, ENC 0,009, AV 2)
Rangers (17-20, LL, ENC 0,016, AV 3)
Chemise (4-9,21-28, LC, ENC 0,007, AV 1)
Blouson de cuir (4-11, 21-28, HL, ENC 0,128, AV 4)
Casque de plasticuir (1-2, PH, ENC 0,004, AV4)
Gorgerin de plastique (3, HP, ENC 0,001, AV 2)
Gants (29-30, HC, ENC 0,002, AV 2)
Petit sac à dos ENC 0,4 contenant :
Medkit 1 avec 4 bandages ENC 0,54
Veste de treillis ENC 0,032
Dans les poches :
Kit de survie (ENC 0,39) (5 allumettes, 1 silex, acier, 1 craie, 6 collets, verre de loupe, boussole, canif, couverture de survie)
Couteau à cran d'arrêt ENC 0,2
À la ceinture :
Couteau de chasse ENC 0,3
Gourde 1 l (pleine) ENC 0,2
Hachette ENC 0,4
En bandoulière :
Fusil R24 chargé de 12 cartouches 22 long rifle ENC 1,37
Katana ENC 1,2
Average AV 3
ENC carried 4,051
ENC worn 0,167
Total ENC 4,218 (unencumbered)

Patrick Mandel

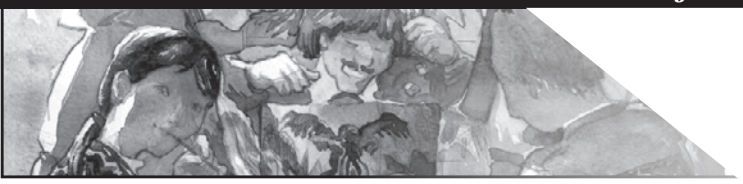
Élevé dans une communauté
Age Group 1
Base Age 22
Actual Age 28
Size 19 (below average)
Bulk 31 (average)
Looks 02 (homely)
Base Recognition Factor 3
Personal ENC 3,8
WT 25 (AST 12, CST 8)
WL 15 (AST 7, CST 5)
STR 9 (AST 4, CST 3)
DFT 18 (AST 9, CST 6)
SPD 14 (AST 7, CST 5)
HLH 10 (AST 5, CST 3)
Learning Rate 4
Freely Improvable Skills 40
STR Group 2 (Effect Die 1D6)
MNA 3
BAP 7
PCA 2
CDA 2
Healing Rate 2
SF 12
DRT 21
ENC CAP 8
Off-Hand Dexterity : 16
Talents
Charismatic 1
Combative 2
Communicative 3
Esthetic 1
Mechanical 3
Natural 2
Scientific 10
Skills (Score / BCS)
Basic Research : 60 / 12
Brawling : 29 / 5
Chemistry : 38 / 7
Culture (Post-Ruin) : 29 / 5
Defusing Explosives : 46 / 9
Demolitions : 46 / 9
First Aid : 53 / 10
Lab Technique : 46 / 9
Literacy : 53 / 10
Mathematics : 38 / 7
Pharmacy : 53 / 10
Physics : 38 / 7
Simple Explosives : 46 / 9
Single Weapon : 29 / 5



Survival (Urban) : 27 / 5
Swimming : 21 / 4
Technology Use : 46 / 9
Unarmed Combat : 34 / 6
Équipement :
Pantalon de treillis (10-18, HC, ENC 0,009, AV 2)
Rangers (17-20, LL, ENC 0,016, AV 3)
Chemise (4-9,21-28, LC, ENC 0,007, AV 1)
Blouson de cuir (4-11, 21-28, LL, ENC 0,064, AV 3)
Gants de cuir (29-30, LL, ENC 0,008, AV 3)
Casque de cuir (1-2, LL, ENC 0,008, AV 3)
Gorgerin de plasticuir (3, PH, EN 0,002, AV 4)
Petit sac à dos ENC 0,4 contenant :
Medkit 1 avec 5 bandages et 7 doses de consommables ENC 0,9
Veste de treillis ENC 0,032
Dans les poches :
Kit de survie (ENC 0,39) (5 allumettes, 1 silex, acier, 1 craie, 6 collets, verre de loupe, boussole, canif, couverture de survie)
À la ceinture :
Gourde 1 l (pleine) ENC 0,2
Sabre ENC 0,9
Average AV 3
ENC carried 1,1
ENC worn 0,114
Total ENC 1,214 (unencumbered)

Rebecca Darcy

Lycéenne avant la Ruine
Age Group 2
Base Age 31
Actual Age 38
Size 79 (above average)
Bulk 30 (average)
Looks 69 (average)
Base Recognition Factor 1
Personal ENC 4,0
WT 12 (AST 6, CST 4)
WL 13 (AST 6, CST 4)
STR 9 (AST 4, CST 3)
DFT 15 (AST 7, CST 5)
SPD 15 (AST 7, CST 5)
HLH 18 (AST 9, CST 6)
Learning Rate 2
Freely Improvable Skills 25
STR Group 2 (Effect Die 1D6)
MNA 3
BAP 7
PCA 2
CDA 2
Healing Rate 3
SF 13
DRT 28
ENC CAP 8
Off-Hand Dexterity : 12
Talents
Charismatic 1
Combative 10
Communicative 1
Esthetic 3
Mechanical 4
Natural 13
Scientific 4
Skills (Score / BCS)
Archery : 47 / 9
Automobile Driving : 31 / 6
Beast Riding : 41 / 8
Boating : 34 / 6
Botany (Post-Ruin) : 29 / 5
Bowyer : 31 / 6
Brawling : 34 / 6
Carpentry : 31 / 6
Climbing : 39 / 7
Culture (Post-Ruin) : 16 / 3
First Aid : 31 / 6
Fishing (Hook) : 40 / 8
Hunting (Shoot) : 40 / 8
Hunting (Trap) : 40 / 8
Knife : 40 / 8
Literacy : 25 / 5
Rifle, Modern : 47 / 9
Search (Rural) : 37 / 7
Single Weapon : 34 / 6
Stealth (Rural) : 40 / 8
Stealth (Urban) : 40 / 8
Survival (Rural) : 44 / 8
Survival (Urban) : 44 / 8
Swimming : 40 / 8
Technology Use : 31 / 6
Throwing : 47 / 9
Tracking (Rural) : 38 / 7
Tracking (Urban) : 38 / 7
Unarmed Combat : 40 / 8
Zoology (Post-Ruin) : 29 / 5
Équipement :
Rangers (17-20, LL, ENC 0,016, AV 3)
Chemise (4-9,21-28, LC, ENC 0,007, AV 1)
Gants (29-30, LL, ENC 0,008, AV 3)
Blouson de cuir (4-11, 21-28, LL, ENC 0,064, AV 3)
Pantalon de cuir (10-18, LL, ENC 0,036, AV 3)
Casque de plasticuir (1-2, PH, ENC 0,004, AV4)
Gorgerin de plasticuir (3, PH, ENC 0,002, AV 4)
Petit sac à dos ENC 0,4 contenant :
Medkit 2 avec 3 bandages, 3 doses de consommables et 3 doses de polycellulac 3 ENC 2,18
Pantalon de treillis ENC 0,018
Veste de treillis ENC 0,032
Chapeau ENC 0,002



Dans les poches :
Kit de survie (ENC 0,39) (5 allumettes, 1 silex, acier, 1 craie, 6 collets, verre de loupe, boussole, canif, couverture de survie)
10 cartouches 10 magnum ENC 0,24
À la ceinture :
Gourde 1 l (pleine) ENC 0,2
Couteau Bowie ENC 0,3
Hachette ENC 0,4
En bandoulière :
Arc 50 livres ENC 0,5
Carquois + 10 flèches standard ENC 1
À la main
Superposé SG23 10 magnum chargé ENC 1,8
Average AV 3
ENC carried 5,631
ENC worn 0,137
Total ENC 5,768 (partially encumbered)

Vincent Leroy

Élevé dans une tribu
Age Group 0
Base Age 13
Actual Age 21
Size 68 (average)
Bulk 26 (below average)
Looks 88 (above average)
Base Recognition Factor 2
Personal ENC 3,9
WT 10 (AST 5, CST 3)
WL 15 (AST 7, CST 5)
STR 10 (AST 5, CST 3)
DFT 17 (AST 8, CST 6)
SPD 16 (AST 8, CST 5)
HLH 14 (AST 7, CST 5)
Learning Rate 2
Freely Improvable Skills 25
STR Group 2 (Effect Die 1D6)
MNA 3
BAP 8
PCA 2
CDA 2
Healing Rate 2
SF 12
DRT 26
ENC CAP 8
Off-Hand Dexterity : 10
Talents
Charismatic 1
Combative 3
Communicative 1
Esthetic 1
Mechanical 1
Natural 11
Scientific 1
Skills (Score / BCS)
Brawling : 30 / 6
Climbing : 38 / 7
Culture (Post-Ruin) : 12 / 2
Fishing (Trap) : 38 / 7
Hunting (Trap) : 38 / 7
Knife : 36 / 7
Search (Rural) : 31 / 6
Search (Urban) : 31 / 6
Slingshot : 30 / 6
Stealth (Rural) : 38 / 7
Stealth (Urban) : 38 / 7
Survival (Rural) : 40 / 8
Survival (Urban) : 40 / 8
Swimming : 35 / 7
Tracking (Rural) : 32 / 6
Tracking (Urban) : 32 / 6
Équipement :
Pantalon (10-18, HC, ENC 0,009, AV 2)
Chemise (4-9,21-28, HC, ENC 0,014, AV 2)
Rangers (17-20, LL, ENC 0,016, AV 3)
Veste de treillis (4-11,21-28, HC, ENC 0,016, AV 2)
Gants (29-30, HC, ENC 0,002, AV 2)
Sac à dos de campeur ENC 0,5 contenant :
Medkit 1 avec 8 bandages et 3 doses de consommables ENC 0,7
Baskets ENC 0,004
Dans les poches :
Kit de survie (ENC 0,39) (5 allumettes, 1 silex, acier, 1 craie, 6 collets, verre de loupe, boussole, canif, couverture de survie)
4 billes de métal ENC 0,004
À la ceinture :
Couteau de chasse ENC 0,3
Gourde 1 l (pleine) ENC 0,2
Lance-pierres Elasticity 1 ENC 0,15
Average AV 2
ENC carried 1,199
ENC worn 0,057
Total ENC 1,256 (unencumbered)

ANNÉE 1982

Un scénario d'**Orlov** • Illustrations d'**Ohtar-Celebrin** & **Alfons Mucha**

Reste vieux qui veut !

pour *Daredevils*

« Reste vieux qui veut » opte pour une veine résolument parodique des aventures *pulp* et propose de jouer des aventuriers sur le retour. Fêter un quarantenaire, c'est bien un truc de vieux ! En outre, *Daredevils* appartenant à un temps héroïque où les feuilles de personnage faisaient trois pages, les données techniques comme les caractéristiques des prétirés et des PNJ ont été mises en annexe sur le site de la cour d'Obéron afin d'alléger le texte.

➔ couroberon.com/sites2/category/40-ans-jeu-de-role/

Publié en 1982 par Fantasy Game Unlimited, **Daredevils** était le premier à se proposer de faire jouer dans l'ambiance *pulp* caractéristique de la littérature populaire des années trente. On y joue donc des explorateurs hauts en couleur, des types en costume combattant le crime ou encore d'intrépides journalistes. Doté d'un système ayant fait ses preuves dans *Bushido* et *Aftermath !*, Daredevils proposait de voyager à travers le monde, à la poursuite de criminels machiavéliques et de trésors enfouis dans des jungles tortueuses peuplées de fauves et de cannibales peu coopératifs.
Fiche Grog : http://www.legrog.org/jeux/daredevils/daredevils-en

La cure de jouvence radioactive du professeur Gross

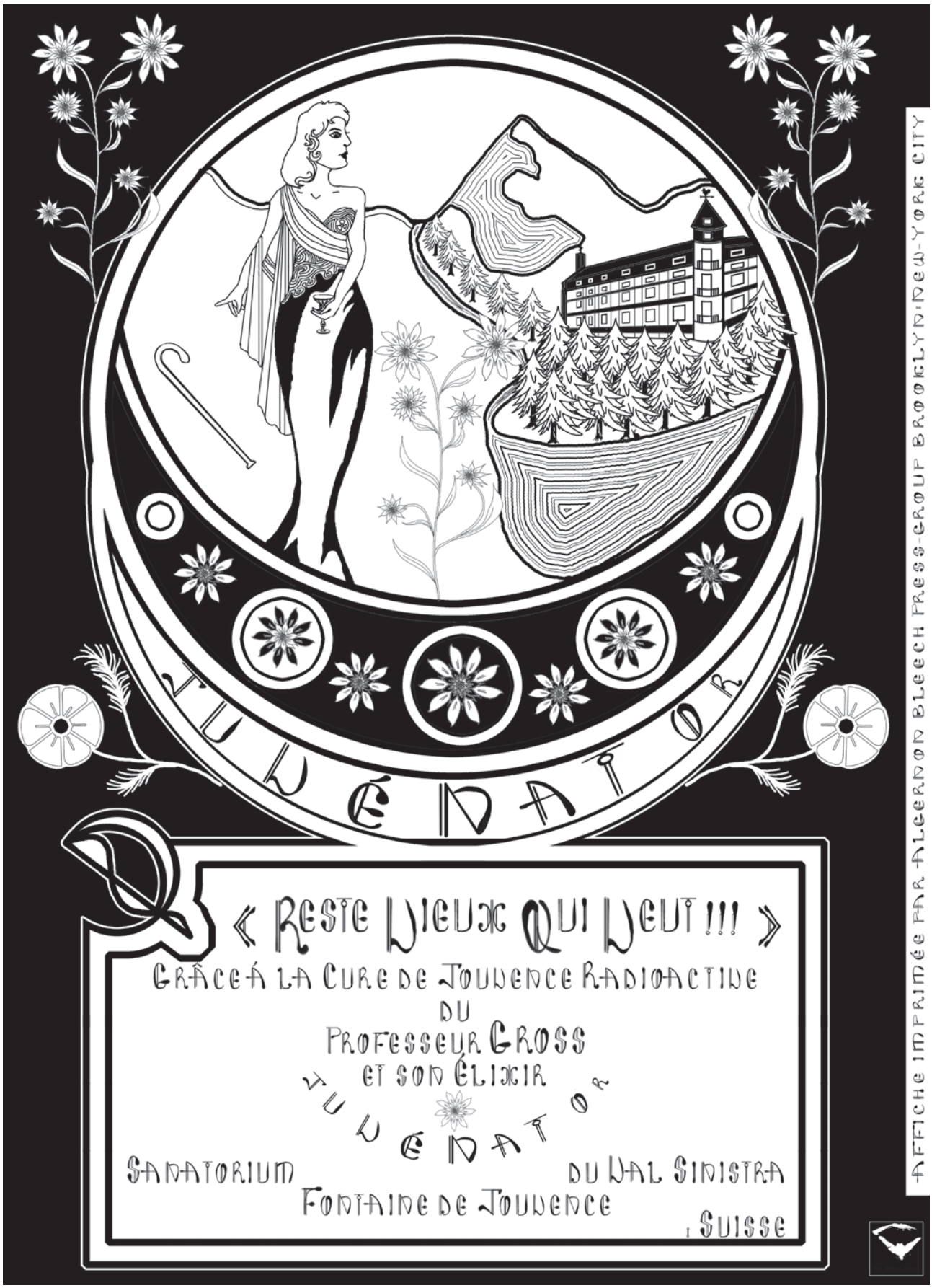
Le sanatorium de Val Sinistra se trouve dans la vallée du même nom, à l'est de la Suisse, à proximité du Liechtenstein et de l'Autriche. L'endroit, spécialisé dans les cures rhumatismales a été ouvert en 1906 par le docteur Quentin Armin. Un incendie survenu le jour de la déclaration de guerre en 1914 ravagea le centre qui ferma jusqu'à son rachat en 1920 par un homme d'affaire, Antoine Tesson, mais il fit faillite et l'établissement fut laissé à l'abandon.

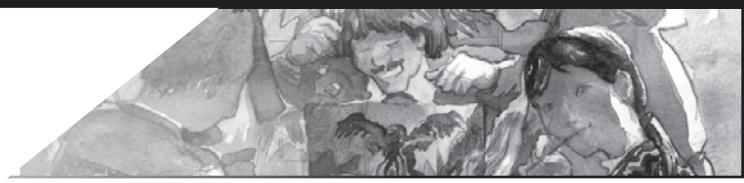
En 1934, le professeur Gross racheta le domaine. Il mit en exploitation une nouvelle source riche en radium. Il renomma le sanatorium « La Fontaine de Jouvence » et adopta comme slogan « Reste Vieux qui veut ! ». Le radium est considéré comme un produit miracle. On le trouve à l'époque dans le fard « Tho-Radia » supposé rajeunir la peau, comme dans les « cigarettes atomiques » ou dans l'apéritif « Radium Bazin » une boisson énergisante alcoolisée « pétillante et lumineuse »…

Gross parvint à associer au capital du sanatorium Algernon Bleech, un homme d'affaires américain, possédant plusieurs journaux au Canada, aux États-Unis et au Royaume-Uni. Il ouvrit largement au « bon docteur » les colonnes de ses journaux, contribuant à populariser « la cure de jouvence radioactive du professeur Gross ». Grâce à cette publicité, le sanatorium est de nouveau très fréquenté par une clientèle issue de la meilleure société.

En 1939, Gross fit aménager Le Refuge. Construit sur une falaise dominant le sanatorium, ce chalet n'est accessible que grâce à un téléphérique. Gross y conduit une cure dont les patients reçoivent des piqûres quotidiennes de Juvénator, un mélange inventé par Gross de penthotal, d'extraits d'herbes ainsi que de poudre d'arsenic. Les effets furent spectaculaires, les patients retrouvant énergie et tonicité. C'est ainsi qu'au printemps 1939 furent diffusées dans de nombreuses salles de cinéma nord-américaines des images surprenantes de vieillards décatis galopant sur le bucolique fond de vallées alpestres. Ce film, coproduit par Bleech, montrait les premiers patients traités au Juvénator.

Mais, dès le mois d'avril, les effets secondaires du traitement apparurent. D'abord, les patients manifestaient une énergie et une agressivité hors du commun, à tel point qu'il fallut


JUVÉNATOR
« Reste Vieux Qui Veut !!! »
Grâce à la Cure de Jouvence Radioactive
du
Professeur Gross
et son Élixir
JUVÉNATOR
Sanatorium du Val Sinistra
Fontaine de Jouvence
Suisse
AFFICHE IMPRIMÉE PAR ALLERTON BLEECH PRESS-GROUP BROOKLYN NEW-YORK CITY



les enfermer et les enchaîner à leurs lits. Ensuite, en quelques semaines, les patients s'épuisèrent et, en dépit des soins, moururent un mois plus tard. Gross croit cependant que son produit le rendra riche et célèbre, aussi n'a-t-il pas renoncé à poursuivre ses expérimentations au moment où l'aventure commence.

Des PJ bons pour la maison de retraite

Tenu au courant des progrès de Gross, Algernon Bleech s'inquiète du silence de son partenaire qu'il soupçonne de vouloir le doubler. Il a donc eu l'idée d'envoyer des hommes enquêter. Sachant à quel point Gross peut être paranoïaque, il a conçu une diversion susceptible de focaliser l'attention de son partenaire: pour cela, il a manipulé son fils, un officier des renseignements de la Navy, en lui faisant croire que de l'eau lourde était présente au sanatorium. Or, alors que la guerre s'annonce, le gouvernement étatsunien cherche à recenser d'éventuelles réserves d'eau lourde qui se trouveraient en Europe. Bleech Junior envoie donc des agents au sanatorium, choisissant des agents en retraite et un physicien vieux avant l'âge afin qu'ils passent inaperçus parmi la clientèle de l'établissement.

Vieux pré-tirés

Jimmy Fargrass, 55 ans

Engagé volontaire dans la marine, Jimmy a combattu à Cuba et aux Philippines lors de la guerre hispano-américaine. Il resta ensuite longtemps en Asie où il apprit la Boxe. Viré de l'armée pour avoir participé à des combats clandestins lors d'une escale à Shanghai, il reprit ensuite une carrière de boxeur professionnel qui lui valut le nom de « Smashin' Fargrass » jusqu'à ce qu'il soit rappelé au service pendant la Première Guerre mondiale. Il fut impliqué dans des combats de rue contre des grévistes communistes ou des saboteurs envoyés par les empires centraux. Dans les années 1920, la réorganisation des services se traduisit par son licenciement et Jimmy intégra la police de New York où ses gros bras firent de lui un intrépide combattant du crime. Il prit sa retraite en 1937. Jimmy est encore impressionnant physiquement, même s'il est plus enrobé que dans sa jeunesse. Comme à son habitude, il a répondu présent lorsque son Pays lui a confié une nouvelle mission.

Caractère : impulsif, bagarreur.

Défaut de vieux : un peu lent.

Miss Artemise Van Brandt, 60 ans

Issue de la bonne société bostonienne et WASP bon teint, Artemise ne tarda pas à diverger des mœurs coincées de son milieu. Elle tomba amoureuse du fameux explorateur Robert Peary, le séduisit, et s'embarqua avec lui dans des expéditions polaires ainsi que dans la plupart de ses tournées européennes. Secrétaire du Commodore, Artemise s'occupa de sa carrière et de sa publicité jusqu'à sa mort en 1920. Elle craignait de s'ennuyer durant son veuvage mais l'une de ses amies la chargea de retrouver un collier qu'on lui avait volé. Artemise s'aperçut alors que sa première vie d'exploratrice l'avait préparée à observer et récolter des indices. Elle devint donc une consultante criminelle renommée, offrant à ses clients la sûreté de ses déductions ainsi que la discrétion de ses investigations. Quelques-unes de ses enquêtes l'ont amené à travailler avec la Navy notamment pour protéger un certain amiral d'un odieux chantage. Artemise est très engagée dans la lutte contre le fascisme. Elle a écrit sous un pseudonyme masculin des articles remarqués sur le danger que représente Hitler.

Caractère : méthodique et observatrice.

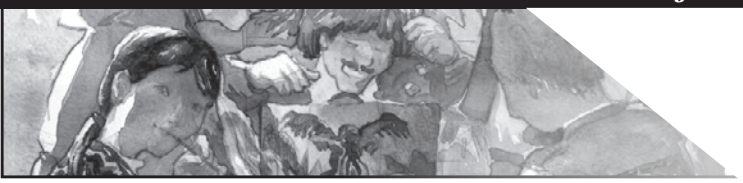
Défaut de vieux : n'y voit plus très bien sans ses lunettes.

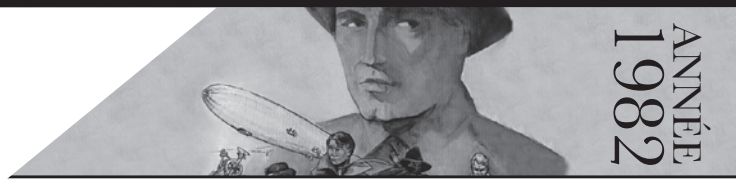
John « The Mask » Devereux, 58 ans

John est un dilettante originaire du sud des États-Unis. Sa famille fut ruinée par la guerre de sécession et il acheva de dilapider le reste de l'héritage familial au cours d'une jeunesse tumultueuse qu'il passa entre voyages en Europe et études plus ou moins abouties. Lorsqu'il se fixa définitivement à New York en 1905, un épisode changea définitivement sa vie. Rentrant d'un bal costumé, il sauva, par pur hasard, un jeune journaliste d'une agression. Le lendemain, les journaux se demandaient qui était ce héros masqué, John portant un loup au moment de son exploit. Devenu le premier super-héros masqué de New York et s'entraînant d'arrache-pied à la boxe et à l'athlétisme, il accomplit de véritables exploits, faisant régner la terreur parmi les criminels. En 1913, il était à la une de tous les médias pour avoir défait à lui tout seul le gang du Leprechaun, un gangster irlandais. Mais John s'essoufflait et il profita de la guerre pour prendre sa retraite. La rue avait changé, les gangs des années 1920 et de la prohibition étaient plus dangereux et mieux organisés que les voyous qu'il avait l'habitude de rosser. Rapidement, l'argent gagné en vendant les droits de ses mémoires pour le cinéma fut dilapidé. Au bord de la ruine, Devereux accepta l'appel de la Marine qui cherchait manifestement un aventurier intrépide expérimenté pour une mission de la plus haute urgence.

Caractère : casse-cou, charmeur.

Défaut de vieux : vieux beau.





Arthur Eitzberg, 40 ans

Arthur est un savant allemand de renom qui étudia auprès de Planck et d'Einstein. Mobilisé pendant la Grande Guerre, il s'enfuit en Suisse pour ne pas mettre son talent de chimiste et de physicien au service de la destruction. Croyant sincèrement à la république de Weimar, il rentra en Allemagne en 1920. Chahuté par les étudiants nationalistes, il fut traité comme un paria et décida finalement de partir en Union Soviétique. Il y fit des découvertes fondamentales qui lui valurent d'abord des louanges de satisfaction qui flattèrent son ego, puis, il comprit que mettre ses découvertes aux mains de Staline ne pouvait qu'avoir des conséquences graves et il profita d'un voyage d'études en Lituanie pour quitter l'URSS et passer aux États-Unis. Il est depuis considéré comme un expert en eau lourde par la Navy qui se documente actuellement sur la question nucléaire. Bien qu'il n'ait que quarante ans, Eitzberg paraît beaucoup plus âgé en raison de sa calvitie et de ses épais sourcils blanc-gris.

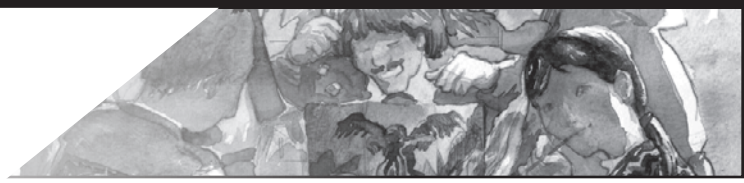
Caractère : intellectuel, pessimiste.

Défaut de vieux : pédant, impatient avec les « imbéciles »

Prologue

Le Briefing

Les PJ sont convoqués le 19 juin 1939 au bureau du lieutenant Bleech (manifestement le fils ou le petit-fils du fameux empereur des médias Algernon Bleech). Bleech reçoit très courtoisement les personnages et les traite comme des petites choses fragiles. Parlant lentement et avec des mots simples (il est persuadé d'être très poli) il leur explique en deux mots la mission : se rendre en Suisse et enquêter sur la présence d'un stock d'eau lourde au sanatorium « La Fontaine de Jouvence ». Bleech affirme que des sources de haut niveau prétendent que l'établissement stocke cette ressource stratégique (il n'a aucune idée de ce à quoi elle sert). En cas de présence vérifiée, les PJ devront se mettre en contact avec l'attaché naval états-unien à la Société des Nations à Genève. Bleech a préparé des visas de transit par la France ainsi qu'un visa d'entrée en Suisse établis au nom des PJ. Ceux-ci peuvent cependant obtenir qu'on leur confectionne de fausses identités.



Le Voyage

Les PJ embarquent à New York sur *Le Normandie* à destination du Havre le 1er juillet. \À partir du Havre, le voyage se poursuit en train jusqu'à Saint Moritz d'où un autobus emmène sur une route escarpée les curistes vers le sanatorium en six heures de route.

Les PJ peuvent voir l'élégant hôtel de cure et, au-dessus de lui, un chalet suisse perché sur un escarpement. Les chicots déchirés des monts voisins, dominés par la masse du Mutt-ler, sont visibles à l'arrière-plan.

L'arrivée

L'accueil : les PJ doivent d'abord s'acquitter des formalités d'installation: signer le registre et montrer leurs visas. Leurs noms sont immédiatement repérés par le staff de Gross qui a reçu des consignes très strictes. Algernon a en effet communiqué par télégramme à Gross l'identité des PJ, les présentant comme des « fouines ». Il espère que Gross concentrera son attention sur les PJ. Alors, son équipe agira.

Les lieux : après ces formalités, les PJ rejoignent leurs chambre. Ils croisent dans les couloirs des curistes en vêtements d'été ou en robe longue se rendant aux sources thermales dans les sous-sols du bâtiment. Les PJ peuvent admirer l'impressionnante carrure et les trognes patibulaires des infirmiers. Au rez-de-chaussée se trouvent le hall, un bar avec un salon de thé et les chambres du personnel non-soignant. À chacun des six étages, à l'exception du troisième, se trouvent douze chambres coquettes et bien aménagées (avec des salles de bains privatives, un vrai luxe pour l'époque) qui s'organisent autour d'une coursive décorée de boiseries et de lampes Art nouveau. Deux ascenseurs centraux et des escaliers situés aux extrémités du bâtiment assurent la circulation entre les étages. Le troisième étage est celui du restaurant panoramique. Une vaste terrasse couverte domine la vallée. L'étage inclut également une cuisine moderne avec un monte-charge qui descend directement dans la partie de la cour de l'hôtel consacrée aux livraisons.

Le dîner : après s'être installés dans leurs chambres, les PJ sont conviés au dîner qui se tient au troisième étage. Gross se montre méfiant s'il pense que les PJ sont les fouines dont lui a parlé Algernon ou, au contraire, enjoué et pédant s'il n'a pas de raison de se méfier. À la table des PJ figurent d'autre patients, parmi lesquels Rose Winthrop et Anna, sa camériste, ainsi que le colonel Ludwig von Schnahbel, un officier prussien guindé avec monocle et canne. Un milliardaire auvergnat et un poète officiel soviétique adipeux et mélancolique font aussi partie des convives. Rose est ravie de parler anglais, ce qui pique la jalousie du colonel qui n'y comprend goûte.

L'enquête (et ses complications)

Le sanatorium, intérieur nuit ou extérieur jour : Les PJ peuvent explorer le sanatorium. Il existe une chance de 10 % par heure que les PJ soient observés par un infirmier ou une femme de chambre. Ce fait est immédiatement reporté à Gross, ce qui augmente de 1 sa vigilance.

En fonction de cette échelle, il se passe les événements suivants :

1 – Gross ne se méfie pas, les PJ peuvent aller et venir.
2 – Gross se méfie des PJ et d'éventuels fouineurs: les PJ sont systématiquement suivis par des nervis. Gross se débarrasse nuitamment des cadavres des patients de sa première expérience en les brûlant dans un four conçu à cet effet. Une fumée sombre s'échappe des conduits d'aération creusés dans la falaise.
3 – Les PJ sont invités fermement à se présenter au bureau du docteur Gross qui leur fait un rappel du règlement de l'établissement. Les nervis à ses côtés sont plus menaçants.
4 – Les PJ sont une nouvelle fois convoqués par le docteur Gross qui leur demande fermement et poliment de ficher le camp. Il s'engage à rembourser les frais de la cure.
5 – Méthode musclée : si les PJ n'ont pas suivi les conseils précédents et sont repérés en train de fouiner, ils sont drogués et enlevés. Ils se réveillent à la morgue, attachés à un brancard, des brutes s'apprêtant à les brûler dans le crématoire. Comme tout méchant de série B, le docteur Gross s'emploie à décrire à quel point il est un génie incompris et malchanceux qui doit, hélas, faire des choix détestables, comme tuer les PJ pour ne pas qu'ils fassent obstacle à la marche du progrès et de la science.

Si les PJ se sont inscrits sous des identités d'emprunt, l'échelle commence à 1. Si leurs noms sont connus de Bleech fils, Algernon les a télégraphié à Gross, lui demandant de se méfier, l'échelle commence à 2.

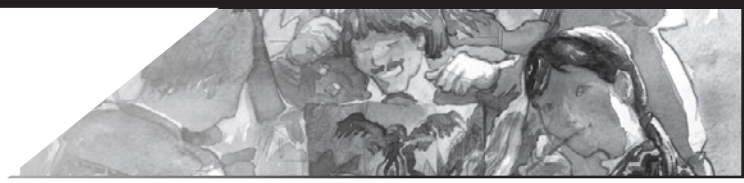
Chaque fois que les PJ fouinent ou posent des questions sur le Refuge, l'échelle augmente de 1. En revanche, se renseigner sur l'eau lourde ne change pas l'échelle. En effet, il n'existe aucune réserve d'eau lourde dans le sanatorium. L'échelle augmente également de 1 trois jours après l'arrivée des PJ, lorsque les nazis tentent d'entrer nuitamment dans le laboratoire en grimpant le long du câble du téléphérique. Ils sont neutralisés par le singe radioactif. Au bout de cinq jours, l'équipe envoyée par Algernon s'introduit dans le laboratoire. Si l'échelle dépasse 3, l'équipe n'est pas gênée car Gross concentre ses efforts sur les PJ. Les hommes de Bleech peuvent donc pénétrer dans le laboratoire, se défaire du singe et s'emparer d'un échantillon du Juvénator. Ils redescendent du refuge en téléphérique et quittent la Suisse via Saint-Moritz et l'Italie. Si l'échelle est

inférieure à 3, l'équipe subit le sort des espions nazis car elle est cueillie par le singe radioactif.

Les nazis : Les PJ peuvent croiser durant la nuit à l'intérieur ou dans le parc si c'est en journée, le colonel, qui marche d'un pas pressé, vérifiant s'il est suivi. S'ils parviennent à rester discret, ils le verront discuter en allemand avec deux commis aux cuisines. Il s'agit d'agents nazis installés en Suisse et infiltrés dans le sanatorium. Un personnage compétent en allemand comprend que l'échange porte sur l'eau lourde et que les hommes n'ont rien trouvé dans le sanatorium. Les Nazis sont convaincus qu'une réserve d'eau lourde est stockée dans le Refuge (ils ont vainement fouillé le sanatorium). Si les PJ sont repérés, les nazis cherchent à les faire taire à la première occasion (tout de suite si les PJ sont surpris de nuit). Le colonel commande impérativement l'attaque de ses sbires mais préfère fuir le combat et quitter le sanatorium.

La montagne : les PJ peuvent désirer accéder au refuge en passant par la montagne, prenant le prétexte d'une randonnée. Ils accèdent alors au refuge par une porte de service qui conduit dans le hall. C'est le moyen le plus sûr et le plus discret mais les hommes d'Algernon rôdent déjà dans les montagnes.

Les hommes d'Algernon: l'équipe envoyée par Algernon est composée de petites frappes issues du monde du crime. Leur chef, le Frelon, est connu des PJ ayant combattu le crime et peut bavarder en souvenir du bon vieux temps, en particulier s'il a l'impression que ses anciens adversaires sont désormais rangés. Il explique alors comment Algernon l'a contacté pour s'emparer d'un « gros truc » (il pense au sérum). Au quotidien, l'équipe surveille le Refuge et le Sanatorium depuis une grotte perchée dans les hauteurs de la montagne. Ils attendent de voir les PJ fouiner et être repérés (niveau 3) avant de passer à l'action.



Le Refuge : si on se montre gentil avec elle, Rose, qui est soignée au Refuge, peut en expliquer la routine. Les curistes traités au Juvénator descendent manger au sanatorium puis remontent après les repas avec le docteur Gross. Ils sont traités l'après-midi. Les curistes actuels, dont Rose Winthrop, ont commencé leur traitement il y a un mois. La plupart continuent à être en forme, mais certains d'entre eux sont entrés dans le stade agressif et ne descendent plus manger (il a été expliqué aux autres patients qu'ils étaient indisposés). Ils sont attachés dans des camisoles de force et on peut les entendre gigoter et faire cliqueter leurs liens dans leurs chambres. S'ils sont libérés, ils se ruent sur les PJ et tentent de leur briser les os (prendre les caractéristiques des infirmiers).

Le chalet s'organise autour d'un vaste sas où arrive le téléphérique d'où partent des escaliers conduisant aux chambres confortables et capitonnées des patients. Une trappe dissimulée conduit au laboratoire (en passant par l'antichambre). Trois patients sont aliénés et leur chambre est fermée à clef.

La falaise est très difficile à escalader, mais elle est manifestement creuse car plusieurs conduits d'aération en sortent. Ces conduits convergent vers l'antichambre du laboratoire gardé par un singe radioactif anormalement agressif. Il s'est habitué à Gross et aux infirmiers qui vont et viennent dans le labo et lui laissent quelques friandises mais attaque sauvagement toute autre créature. Le laboratoire est une vaste pièce destinée à produire du Juvénator II (un produit à peine plus stable que celui administré au printemps). Il n'y a pas de trace d'eau lourde.

Epilogue et dénouement

Le scénario est relativement ouvert. Les PJ peuvent avoir le sentiment d'échouer car il n'existe pas d'eau lourde dans le laboratoire. L'affaire est alors classée.

Si l'équipe d'Algernon s'empare du Juvénator, celui-ci teste le sérum sur lui et décède dans les mois qui suivent. Les circonstances étranges de sa mort sont masquées par l'entrée en guerre. Quant à Gross, s'il est encore en vie et que ses sombres secrets n'ont pas été découverts, il se fait discret et devient médecin consultant pour l'union des horlogeries suisses.

Si les cadavres des premiers patients sont découverts, Gross est accusé de meurtres, mais des complicités au sein de l'union suisse des horlogeries lui permettent de requalifier les faits en recel de cadavres et de purger une peine symbolique. Il est ensuite convié à rejoindre l'Allemagne nazie, terre de sciences, fort intéressée par un produit susceptible de rendre productifs des millions d'anciens combattants.

Si les PJ s'emparent du sérum et le ramènent aux États-Unis, celui-ci intéresse beaucoup l'industrie pharmaceutique qui à force de manipuler la molécule pour la rendre moins dangereuse lui trouve des propriétés aphrodisiaques jugées peu prometteuses. La production de Youthenator (nom américain du Juvénator) est abandonnée en 1943.

Personnalité des vieux PNJ

Ludwig von Schnahbel, 73 ans

Le colonel Von Schnahbel est issu d'une vieille famille de l'aristocratie prussienne, conservatrice et aisée, qui vécut ses heures de gloire du temps où l'unité allemande était encore un doux rêve. Il a mené une carrière sans éclat, sans autres faits d'armes que les guerres coloniales africaines, ce qui détone avec la généalogie de ses ancêtres, catalogue impressionnant de généraux estropiés morts lors d'actions héroïques. Sa claudication même est due à une chute de cheval et non à un éclat d'obus, comme il aime à le raconter en société.

Les guerres coloniales ont malgré tout permis à von Schnahbel de se hisser au grade de colonel. Depuis, il rumine son passé, refaisant sans cesse l'histoire d'une vie qu'il rêvait héroïque mais que le Destin a contrarié.

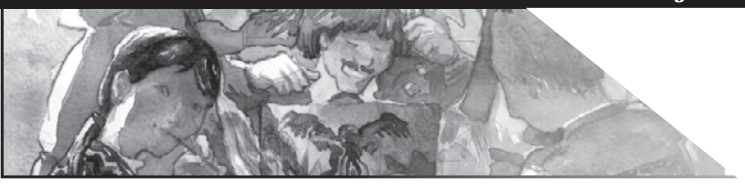
L'arrivée au pouvoir du chancelier Hitler et ses rêves de grandeur lui ont fait espérer sortir de l'anonymat et enfin briller au firmament de la gloire. Mais c'est une autre génération de von Schnahbel qui a participé à l'annexion de l'Autriche en 1938. Aussi a-t-il accepté l'actuelle mission avec empressement – ce côté mystérieux d'agent infiltré l'excite au plus haut point - et il va sans dire qu'il est prêt à tout pour réussir ce qu'il considère comme sa dernière chance : l'honneur familial est en jeu !

Von Schnahbel est arrivé à la clinique deux semaines avant les PJ. En effet, une fuite des Américains a mis les nazis au courant de la présence d'une réserve d'eau lourde à laquelle s'intéresse le RSHA, qui a mandaté le vieux colonel pour mettre la main sur cette ressource. Les hommes sous ses ordres, plus doués pour l'action violente que pour la recherche discrète, n'ont pour l'heure rien trouvé, ce qui fait bouillir le vieux colonel…

En société, l'homme est un diamant aux multiples facettes, parfois séduisantes mais le plus souvent profondément horripilantes : l'éducation est certes sans failles – avec une courtoisie parfaite envers les dames – une élégance impeccable, le tout nuancé par une dureté mordante envers ses subordonnés (militaires ou domestiques), une rancune tenace, un sens du calcul empreint de fourberie. Pour prendre son mal en patience, il courtise avec galanterie une pensionnaire de la clinique, l'Anglaise Rose Winthrop. Encore faut-il pouvoir en éloigner sa domestique, Anna, qu'il a surnommé « Cerbère ».

Caractère : fier, susceptible.

Défaut de vieux : sourd comme un pot de l'oreille gauche !



Rose Winthrop, 66 ans

Membre d'une famille d'industriels britanniques – son défunt mari Charles a fait fortune dans la production d'acier – Rose vit l'existence d'une veuve fortunée depuis que ses fils ont repris les rênes de l'empire paternel. Accompagnée de sa fidèle bonne Anna, elle partage depuis son emploi du temps entre la Riviera, les Alpes Suisses et la capitale britannique. Sa distraction principale est le bridge, qu'elle pratique régulièrement dans les salons de la haute société européenne.

C'est à l'occasion d'un séjour en Suisse que Rose a entendu parler de la clinique du docteur Gross. Des amies enthousiastes ont achevé de la convaincre d'y faire une cure: Rose n'en attendait pas de miracles mais la publicité faite autour de la clinique a tout de même piqué sa curiosité. Elle fut rapidement repérée par le Docteur Gross qui lui proposa de suivre un traitement au Juvénator. Elle a juré de ne pas mentionner le produit, mais elle avouera volontiers son nom (inconnu de tout chimiste) à tout PJ masculin qui lui fera du charme.

Caractère : affable, séductrice.

Défaut de vieux : ironique.

Le professeur Gross, 51 ans

Gross n'a rien d'un savant fou : son propos en société est basé sur la logique, les propriétés curatives des plantes utilisées, l'histoire de la médecine, faite d'expériences empiriques. Il est convaincu de participer au progrès de l'humanité et d'être à la veille d'une grande découverte, ce que prouve à ses yeux la survie du singe radioactif.

Caractère : froid, méthodique.

Défaut de vieux : seul contre tous.

Les nervis du docteur Gross

Des infirmiers qu'il paie afin qu'ils l'aident même dans les tâches les plus basses. Deux d'entre eux se tiennent toujours près de lui.

Commis de cuisine nazis infiltrés

Ils ressemblent à des caricatures d'aryens, sont assez bas de plafond mais savent jouer du couteau.

L'équipe d'Algernon

Ces petites frappes portent des costumes de mafiosi et des pompes en croco mais se font passer pour des alpinistes.

Le singe radioactif

Les premières expériences de Gross furent menées sur des singes. La plupart décédèrent mais l'un d'entre eux a survécu. C'est ce qui motive Gross dans sa croyance qu'il peut bel et bien mettre au point une version stable du Juvénator. Du reste, ce gros babouin cynocéphale est devenu aussi agressif que territorial, mais aussi légèrement luminescent.

ANNÉE 1983

Un scénario de **Laurent « FaenyX » Lepleux** • Illustrations de **Stéphane Sabourin**

Opération Sable Noir

pour *James Bond 007*

Prégénérique : La Réunion, plage du Tremblet, un soir d'été

Les Agents peuvent être fiers d'eux : ils viennent de récupérer un disque dur contenant la liste des agents du MI6 en Asie du Sud-Est dont la divulgation aurait compromis la sécurité du service. La liste en question était tombée entre les mains de Robert Hunt, ancien de la CIA soupçonné d'œuvrer pour le SPECTRE. L'enregistrement achève de se consumer dans le foyer dressé sur la plage de sable noir, autour duquel les PJ et plusieurs de leurs allié(e)s célèbrent leur succès et leur prochain départ pour Londres. Ils n'attendent plus que 004, qui s'est chargé de mettre la main sur Hunt et doit les rejoindre à ce pont de rendez-vous.

Arrivant blessé à bord d'un buggy qui a visiblement vécu l'épreuve du feu, 004 finit par atteindre les PJ avec Hunt, bien menotté. Il est cependant poursuivi par plusieurs autres véhicules du même style et sous le feu. Les PJ participent évidemment à la fusillade qui s'ensuit. Dans un prégénérique de *James Bond 007*, l'issue est connue : à la fin de l'affrontement, Hunt est aux mains des Agents, qui se sont débarrassés de leurs adversaires. Hélas, 004 finit par succomber à ses blessures. Il meurt tranquille : la mission est un succès grâce aux PJ.

Générique : Applause « Black Sand »
(http://www.lastfm.fr/music/Applause/_/Black+sand)

Dès le début de la mission, les Agents peuvent aller faire un tour au département Q. On leur fournira le minimum de matériel (un véhicule non modifié, du matériel électronique d'écoute et de pistage). Ce n'est que lorsque les choses se gâteront qu'ils pourront être mieux équipés, par l'intermédiaire de la station G.

Avec sa table unique, ses règles simples et ses points d'héroïsme, **James Bond 007** était l'un des premiers jeux de rôle tirés d'une saga cinématographique et assumait pleinement ses origines. Courses-poursuites, fusillades, créatures de rêve : tous les ingrédients des films y étaient réunis pour que les joueurs se glissent dans la peau d'agents du MI6. Si le jeu ne connut jamais le succès qui fut celui de la franchise filmée, il reste cher au cœur de nombre de rôlistes.
Fiche Grog : http://www.legrog.org/jeux/james-bond-007

Londres : un tableau qui ressurgit

L'information fait la Une des journaux du Royaume-Uni : le tableau « *Allégorie de la Terre de l'Eau* » de Brueghel, que l'on croyait définitivement perdu depuis la Seconde Guerre Mondiale, a ressurgi et sera mis en vente ce soir chez Christie's. Bien qu'il puisse s'agir d'un faux utilisé pour réaliser un coup commercial, M souhaite que les agents assistent à la vente et identifient le vendeur, qui a souhaité rester anonyme.

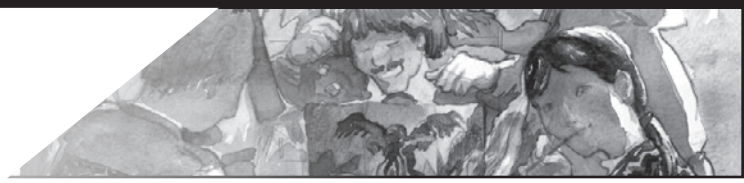
La soirée chez Christie's est l'occasion de rencontres en tout genre : de nombreux représentants des différentes agences de renseignement localisées à Londres ont fait le déplacement, de même que bon nombre de *people*. La presse est présente également. M ne l'a pas mentionné, mais des représentants des musées londoniens vont tâcher de récupérer le tableau s'il s'avère que c'est bien « *Allégorie de la Terre de l'Eau* » : Sa Majesté serait ravie qu'il tombe dans le giron britannique.

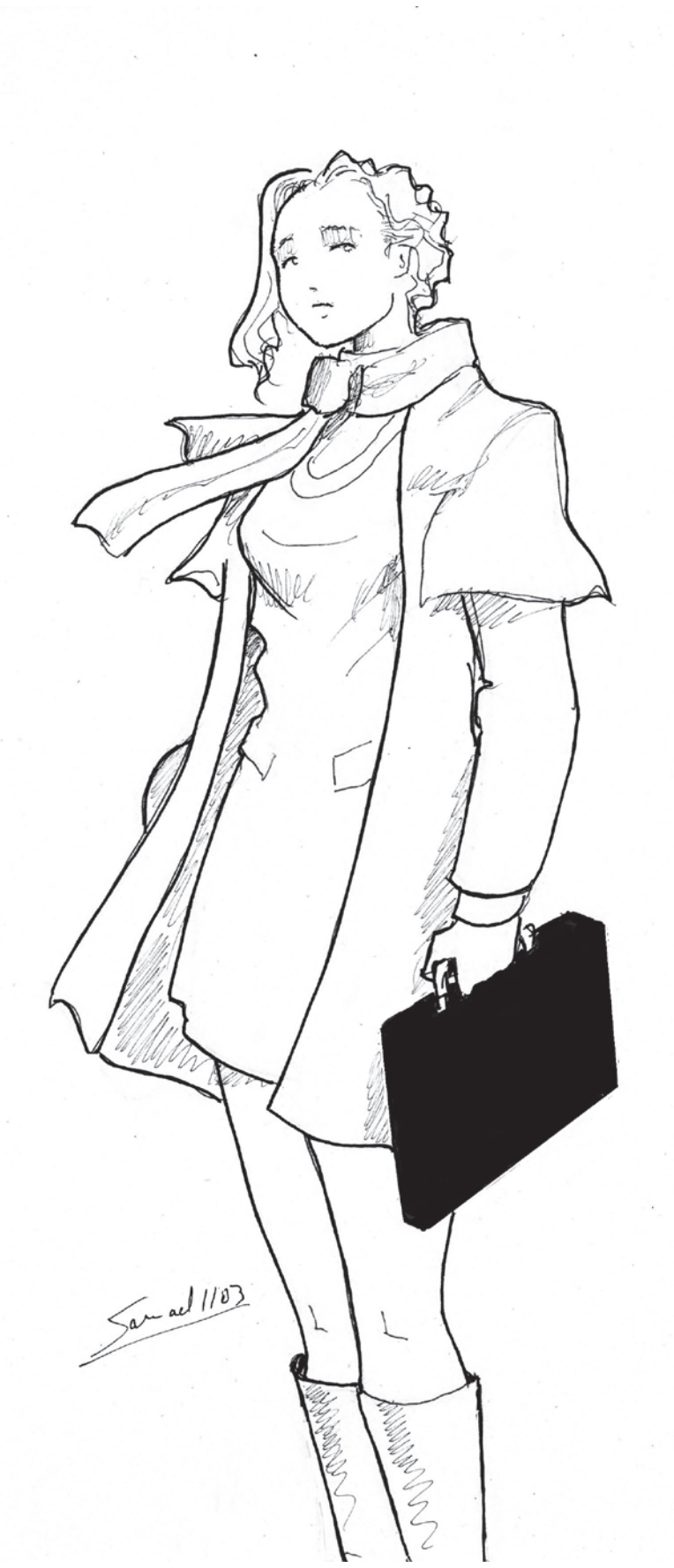
Si les PJ ne perturbent pas la vente (de quelque manière que ce soit), c'est cependant un collectionneur qatari qui mettra la main sur la toile, pour plus de 15 millions de dollars.

Un homme qui meurt

Le vendeur, qui s'était fait discret, peut être retrouvé, notamment si l'un des PJ fait du charme à l'une des employées de chez Christie's (voir encadré), ou si les agents réussissent à convaincre le responsable de la vente. Il est allemand, se nomme Heinz Pfeffer et loge en ce moment à l'hôtel Continental, non loin de Picadilly Circus, d'où il suit la vente par téléphone.

La première James Bond Girl du scénario est Holly Bedburn, hôtesse en charge de la vente chez Christie's. Professionnelle et sérieuse, elle est cependant assez naïve et cédera facilement aux avances d'un PJ tentant de la séduire. Dans cette éventualité, il faudra cependant être extrêmement diplomate : si on l'abandonne lâchement, elle peut harceler son séducteur et devenir un handicap (un portable qui sonne inopinément peut gâcher la vie d'un agent secret).





Malheureusement, lorsque les PJ se rendent à son hôtel, c'est pour constater que le vendeur a été tout récemment assassiné, suite au cambriolage de sa chambre. S'ils ont choisi très rapidement de se mettre en quête de Pfeffer, ils peuvent même croiser son assassin, dans le couloir de l'hôtel alors que ce dernier s'en va tranquillement. Il faut, par contre, énormément de présence d'esprit pour se lancer à sa poursuite et le rattraper est hors de propos. Le Maître de Jeu est invité, si les PJ sont particulièrement sagaces, à leur mettre des bâtons dans les roues : l'homme s'enfuit sur une moto et peut se faufiler à sa guise dans la circulation saturée du soir londonien.

Dans la chambre d'hôtel de Pfeffer, outre le fait que le cambriolage est évidemment peu crédible, les PJ peuvent découvrir son ordinateur personnel, dont il est possible de tirer quelques courriels, notamment ceux par lesquels il a pris contact avec Christie's. À les croire, Pfeffer est entré en possession du tableau tout récemment et a contacté la salle des ventes afin d'en obtenir le meilleur prix, tout en garantissant son anonymat. Dans ses dossiers récents, de nombreux documents relatent ses travaux les plus récents : des expertises techniques pour le compte de la Bayern Karrier Inc (BKI), entreprise pour laquelle Pfeffer était prestataire de services. Ce conglomérat est un poids lourd de l'industrie allemande du bâtiment et s'est spécialisé dans la fourniture de matériaux de construction, grâce aux nombreuses carrières et usines de béton dont elle dispose outre-Rhin.

Disponibles à foison dans ses vestes et attaché-case, les cartes de visite du défunt indiquent qu'il dirigeait le cabinet Pfeffer Konsultants, spécialisé dans l'assistance à l'industrie lourde. Les bureaux de son agence sont situés à Berlin, qui peut devenir la destination suivante des agents.

Ich bin ein Berliner ?

L'agence de consulting a un gros client, en ce moment, en la Bayern Karrier Inc.. Son chantier en Bavière, dont Pfeffer avait la charge, représente une part non négligeable des revenus du cabinet, qui emploie une dizaine de personnes, la plupart du temps en mission aux quatre coins du globe. L'assistante de Pfeffer, Sandra Hermann répondra à toutes les questions des PJ.

Sandra Hermann est dévastée par le décès de son patron (les PJ peuvent même se demander si tous deux n'entretenaient pas une liaison clandestine). Elle peut devenir une alliée pour les PJ ou un handicap s'ils ne la canalisent pas : décidée à comprendre ce qui s'est passé, elle souhaite mener sa propre enquête, à l'image des apprenties-détectives héroïnes des romans dont elle est friande. Sandra peut s'accrocher aux PJ et vouloir les suivre, quitte à se mettre en danger (et eux aussi, par la même occasion). Par contre, son sens de l'organisation et sa volonté de vengeance peuvent leur être très utiles. Même si elle peut être maladroite, n'hésitez pas à vous en servir pour donner un coup de pouce aux PJ. Elle peut, par exemple, comprendre avant eux le vrai plan de Von Köhl.

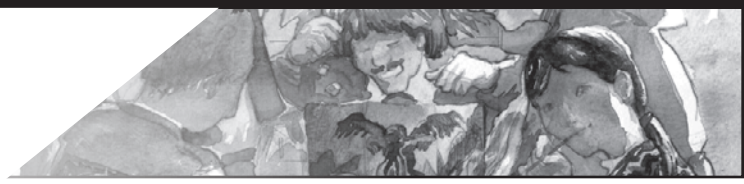
Au domicile de Pfeffer, la personnalité du défunt apparaît plus clairement. Archétype du golden-boy, l'homme était du genre à en vouloir toujours plus, comme en témoigne l'équipement dernier cri dont est munie la moindre des pièces. Son train de vie s'en ressentait, comme peuvent en témoigner ses relevés de compte. Enfin, et cela devrait bouleverser Sandra, Heinz Pfeffer était un homme à femmes. Alors qu'ils sont en plein examen des lieux, une de ses maîtresses viendra s'enquérir de lui.

Cela dit, si son mode de vie explique la mise en vente du tableau, il ne dit rien sur la façon dont il se l'est procuré. Pour cela, il faut se rendre là où il a passé l'essentiel des dernières semaines : le chantier de la BKI, à Solnhofen (Bavière). La carrière exploitée là-bas regorge d'une pierre naturelle très recherchée par l'industrie du bâtiment.

Au cœur de la Bavière

Ces dernières semaines, Pfeffer était en mission en Bavière, sur le site de Solnhofen, pour le compte de la BKI. S'il est difficile d'entrer sur l'immense chantier (pour des raisons de sécurité, officiellement), il est possible d'interroger les ouvriers lorsqu'ils quittent leur poste. Tous ou presque sont consternés par le terrible accident qui vient d'endeuiller la communauté : un minibus qui emmenait une douzaine de leurs collègues est tombé dans un ravin, non loin de là, ne laissant aucun survivant. Parmi les employés, certains, une fois mis en confiance, peuvent avoir eu connaissance de la découverte de « *quelque chose* » et évoquer une « *zone interdite* » sur l'un des forages.

Ceux qui travaillaient aux côtés de Pfeffer, dont les employés de son agence de consulting, peuvent ajouter qu'il avait accès à toutes les zones du chantier, sous couvert de sa clause de confidentialité. Quant à son départ vers Londres, tous s'accordent à dire qu'il fut pour le moins prématuré.



Ce qui s'est passé

À ce stade, les PJ, sans être entrés dans la carrière, devraient avoir compris que Heinz Pfeffer a eu accès à une partie du chantier interdite au commun des mortels et qu'il a fui vers Londres peu après, emportant avec lui le Brueghel. Faire le rapprochement entre ce chantier et la présence de tableaux spoliés pendant la Seconde Guerre Mondiale ne devrait donc être qu'une formalité.

Par contre, ce que les PJ ne peuvent savoir, c'est que la découverte des tableaux a eu un écho auquel il ne pouvait s'attendre. Le responsable du chantier, Gerhard Scheiber a docilement rendu compte de la trouvaille à ses dirigeants, installés à Berlin. Ce qu'ils ignoraient, c'est que l'un d'entre eux, Hugo Von Köhl fait partie du terrible SPECTRE. Il y a vu une opportunité formidable pour son organisation. Faisant part des faits au Numéro Un du SPECTRE, Von Köhl fut diligenté sur place pour mettre en place l'opération « *Sable Noir* ». Les ouvriers qui avaient trouvé les tableaux se virent offrir une soirée festive à la ville la plus proche, qui se conclut malheureusement par la chute de leur minibus dans un ravin. Scheiber, quant à lui, fut convoqué à Berlin pour y rencontrer Von Köhl. Enfin, Heinz Pfeffer fut retrouvé par les hommes du SPECTRE à Londres, mais avait entre-temps pu mettre le Brueghel en vente.

Station G du MI6

Il est probable que les agents aient besoin de rencontrer leurs contacts du MI6 en Allemagne. Située à Berlin, l'antenne locale dispose hélas de peu d'équipement (la guerre froide est loin !). La station est réduite au strict minimum et seuls deux agents permanents s'y trouvent. Ils peuvent fournir les PJ en équipement de base (quelques armes de poing, un véhicule non modifié, des faux papiers, quelques traceurs), mais toute demande particulière au département Q prendra au minimum 24 heures. Pour ce qui est de la communication avec Londres, par contre, pas de problème, c'est du direct, sans interruption. Hans Krüder et Anna Deitel, les deux agents permanents de la Station G, sont pleins de bonne volonté et se mettront en quatre pour assister les PJ.

Un entrepreneur aux mains sales

La BKI a son siège à Berlin et organise justement une conférence dédiée à l'environnement (histoire de redorer son blason) : cocktails et soirées sont de rigueur, et la station G obtiendra sans mal des invitations pour les PJ. Ils peuvent y croiser quelques-unes des têtes pensantes de cette holding… mais aussi des agents du SPECTRE connus des services du MI6, ce qui devrait ne pas manquer de les surprendre. Logiquement, les agents, sauf s'ils ont été extrêmement prudents, ne devraient pas tarder à entrer dans la ligne de mire du SPECTRE : eux aussi ont été reconnus.

Lors de la soirée où ils jouent les invités surprise, les PJ peuvent localiser Gerhard Scheiber, et tenter de l'interroger, une fois celui-ci soustrait à la surveillance d'un des agents de sécurité qui le suit comme son ombre. Mal à l'aise, Scheiber pourrait révéler ce qui a été découvert lors du forage, mais le SPECTRE, par l'intermédiaire de Von Köhl, a menacé de tuer sa famille s'il parlait. Dans le meilleur des cas, il ne fera qu'évoquer l'opération « S*able Noir* », qui retient toute son attention actuellement.

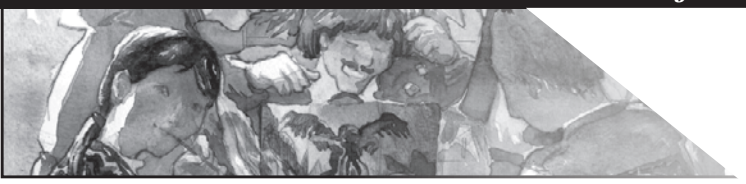
Enfin, les PJ peuvent également croiser Hugo Von Köhl, accompagné de Liz Bolfeit (voir encadré), lors de cette soirée, voire échanger quelques mots avec lui, sans nécessairement comprendre encore son rôle dans le scénario. La scène est *jamesbondienne* au possible : n'hésitez pas à y sacrifier, en jouant une rencontre toute en finesse, où les interlocuteurs se jaugent, voire se menacent (de façon voilée). Des personnages audacieux pourraient, au cours de la conversation, amener Von Köhl à discuter d'art, l'un de ses sujets de prédilection. Il faut énormément de talent pour l'amener à trahir quoi que ce soit au sujet de l'opération « *Sable Noir* ». Si on évoque la vente ayant eu lieu chez Christie's, Von Köhl se dira surpris de la somme atteinte par la toile, mais le sourire qu'il laisse échapper est révélateur : il est ravi.

> Liz Bolfeit, femme à la silhouette longiligne toute en muscles, suit Hugo Von Köhl comme son ombre. À la fois maîtresse et garde du corps de l'homme d'affaires, Liz se fera un plaisir d'affronter ceux qui s'en prendrait à Von Köhl, et plus encore à les faire souffrir. Elle parle peu, ne sourit jamais, mais se bat au corps-à-corps sans paraître ressentir la moindre douleur.

Le SPECTRE montre le bout de son nez

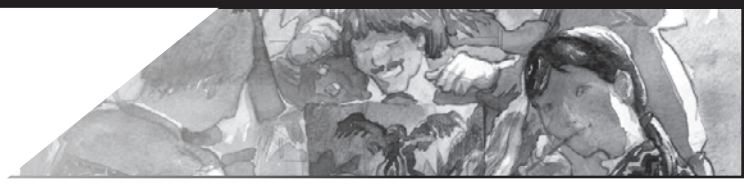
Si les Agents n'ont pas compris que la piste était à suivre, c'est M, via l'antenne locale du MI6, qui leur donnera l'ordre de l'exploiter. Tôt ou tard, ils devraient donc se rendre dans la zone interdite de l'immense chantier. Il est gardé par des vigiles armés, officiellement à cause des explosifs utilisés sur le site, patrouillant avec des chiens. Il s'agit en réalité d'hommes de main du SPECTRE, prêts à en découdre jusqu'au bout pour éviter qu'on pénètre dans les fameuses galeries.

Au moment où les PJ arrivent, après avoir franchi (quelle que soit la façon) les obstacles précédents, c'est pour assister à la fin du chargement d'un camion, rempli de containers scellés, contenant sans doute les tableaux. Le véhicule, une fois chargé, se prépare à filer vers l'aéroport le plus proche : celui d'Ingolstadt, à une quarantaine de kilomètres. Là, un avion portant les couleurs de la BKI l'attend.



007
ANNÉE 1983

Samael 1103



S'ils se lancent à la poursuite du camion, les PJ peuvent arriver à temps à l'aéroport. Le retard qu'ils ont sur le fourgon sera compensé par sa faible vitesse. La route n'est cependant pas des plus simples et s'avère particulièrement encombrée, dans les deux sens, aux alentours de la carrière (quand ils la quitteront, précisez leur qu'ils croisent un camion frigorifique). Entre les véhicules des ouvriers, les bennes évacuant la pierre et les camions assurant le ravitaillement du site, les risques sont nombreux.

La poursuite doit cependant se terminer par le décollage de l'avion-cargo (un Antonov AN124, aménagé pour un amerrissage), avec à son bord les containers. Dans le meilleur des cas, les PJ réussissent à embarquer dans l'appareil. Sinon, ils sont quittes pour rejoindre la même destination, avec un peu de retard. Il reste à espérer qu'ils aient pu coller un traqueur sur l'un des colis transportés par l'avion. Sinon, ils peuvent contacter Londres qui fera en sorte de suivre l'appareil à la trace.

Passagers clandestins

Si les PJ ont réussi à embarquer à bord de l'Antonov, ils peuvent choisir de se faire discrets, afin d'intervenir après l'amerrissage. Celui-ci se posera ensuite en pleine mer du Nord, et sa cargaison sera transférée vers une plate-forme pétrolière désaffectée (voir « *Bons baisers de la mer du Nord* »). Les agents connaissant le point de chute des toiles, ils peuvent agir ou prévenir Londres (ou les deux) pour sauver ces toiles.

Il est également possible que les PJ décident de prendre le contrôle de l'avion, afin de ramener les œuvres à bon port. Il leur faudra auparavant se débarrasser de la dizaine d'hommes de main qui ont embarqué dans l'appareil (le MJ ajustera leur nombre en fonction de celui des joueurs). Attention, une balle perdue dans un avion sous pressurisation peut avoir des conséquences dramatiques. Enfin, il faut espérer que les PJ soient capables de piloter l'Antonov dans le cas où ils se seraient débarrassé de tout son équipage. Dans l'éventualité la plus positive, une fois l'appareil posé sur une piste de quelque aérodrome britannique.

Après cette petite victoire, les agents en seront quitte pour une légère déception : il n'y a dans les cales de l'avion qu'une partie des toiles.

Les tableaux s'envolent... avec les agents derrière eux !

La phase suivante du plan du SPECTRE consiste à emmener les tableaux loin d'Allemagne, dans un pays moins regardant et où l'organisation pourra avoir les coudées franches. Stockés bien à l'abri dans un des repaires du SPECTRE, les œuvres sont prêtes à être détruites. L'UNESCO reçoit alors l'ultimatum : dans quarante heures, ces inestimables trésors seront réduits en cendres…

Bons baisers de la mer du Nord

C'est sur le site abandonné d'une plate-forme pétrolière (le gisement qu'elle exploitait est tari) que le SPECTRE stocke les toiles, à l'abri des incursions des agences de renseignement du monde entier qui vont se lancer à leur recherche. Gardées par des mercenaires à la solde de l'organisation, elles seront détruites sur ordre du SPECTRE en cas de tentative de s'emparer du site.

Si les PJ ont tenu Londres informé de leur progression, le SPECTRE est menacé. Les Navy Seals américains, ainsi que les forces spéciales britanniques peuvent rapidement monter une opération coup-de-poing qui permettra d'attaquer le site et de récupérer les toiles (même s'il y aura des pertes). Pour les PJ qui veulent jouer à la guerre et qui ont réussi à suivre l'avion-cargo jusque-là, c'est le moment. Dans le décor sans pareil de la plate-forme, véritable squelette de métal pouvant receler maints risques, l'affrontement tourne à la guérilla.

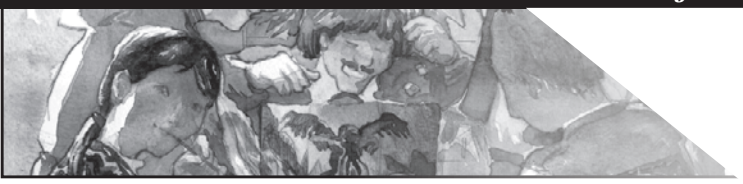
L'assaut

Avec un peu de chance et pas mal de stratégie, les Agents devraient facilement réussir à venir à bout de la poignée d'hommes qui gardent les tableaux. Éviter leur destruction est moins évident. Les toiles sont stockées à plusieurs endroits stratégiques du site, et bardées d'engins incendiaires prêts à être déclenchés à distance. S'il est souhaitable que les PJ arrivent à temps pour éviter qu'un tel patrimoine ne finisse dans les flammes, il reste concevable qu'une partie des œuvres finisse en cendres.

Quoiqu'il en soit, le butin est finalement bien maigre : les toiles sauvées par l'intervention des PJ (et des forces spéciales), pour remarquables qu'elles soient, n'ont pas le prestige du Brueghel aperçu au début de la mission. Tout porte donc à croire qu'il n'y avait ici qu'une partie du trésor. Avec un rien de culture artistique, les Agents peuvent donc se douter que le reste est ailleurs. C'est d'ailleurs l'information qu'ils peuvent obtenir en cuisinant habilement les prisonniers qu'ils auront pu faire lors de l'assaut.

La vérité est ailleurs

L'opération « *Sable noir* » est plus pernicieuse qu'il n'y paraît. En effet. Hugo Von Köhl, dévoré par l'appât du gain et son amour pour l'art, tente de doubler tout le monde et prend d'immenses risques. En réalité, les toiles les plus intéressantes n'ont pas quitté l'Allemagne dans l'avion. Elles ont pris la route vers la Russie, dissimulées dans le camion frigorifique que les agents ont croisé au sortir de la carrière et sont maintenant entreposées dans la villa grecque de Von Köhl. Construite sur une île dont il est le propriétaire, la bâtisse, dont l'architecture en dit long sur sa mégalomanie, doit être le lieu d'une vente aux enchères réservée à



l'élite des collectionneurs. Pour localiser le lieu de la vente, il reste quelques options aux PJ :

- Ils peuvent avoir eu la présence d'esprit de ne pas se focaliser sur l'avion-cargo et avoir surveillé (ou fait surveiller) les véhicules quittant la carrière, ce qui témoignerait d'une présence d'esprit remarquable.
- Disposer de contacts dans le monde de l'art peut également les informer de l'imminence d'une vente sans précédent, organisée dans le plus grand secret.
- Réussir à faire parler l'un des complices de Von Köhl reste une option envisageable, et peut sauver la dernière partie du scénario.
- En dernier recours, c'est Sandra Hermann, si elle accompagne les Agents, qui peut comprendre le plan de Von Köhl.

La vente

Hugo Von Köhl a fait les choses en grand. La vente qu'il organise est diffusée par le biais du deep web auprès de tous les acheteurs potentiels. Au centre de sa villa, sur une scène que lui envieraient bien des artistes, Von Köhl se met en scène avec un talent qui force le respect. Il compte vendre quarante toiles choisies parmi le trésor exhumé en Bavière.

L'ultime épreuve

Deux options se présentent aux PJ pour la fin de ce scénario :

- Ils peuvent tenter une attaque de la villa, s'ils disposent du support des forces spéciales que le MI6 pourra mettre à leur disposition. Von Köhl, relativement sûr de lui, est tellement persuadé que son plan est parfait que les Agents disposent de l'effet de surprise.
- Ils peuvent également tenter de pénétrer dans la villa en finesse, malgré les systèmes de sécurité dont elle dispose.

Lorsqu'il se sentira en péril, c'est-à-dire dès que sa précieuse Liz Bolfeit sera vaincue, Hugo Von Köhl tentera de fuir, en emportant si possible quelques-unes des toiles, celles dont il connaît l'immense valeur. En plus de son yacht privé, il dispose à cette fin d'une vedette prête à démarrer arrimée non loin de la villa, ainsi que de quelques jet-skis qui feront le bonheur des PJ. La poursuite aquatique qui s'ensuit doit être digne des plus grands opus de la franchise *James Bond 007* et, si possible, se terminer par l'élimination du méchant de service et la récupération des quarante tableaux.

Fin d'*Opération Sable Noir…*

…mais les Agents reviendront.

Et si ...

La résolution finale de l'affaire dépend énormément de la prise d'initiative des joueurs. La demi-réussite, voire l'échec, est envisageable, notamment s'ils s'arrêtent à l'assaut sur la plate-forme. La chose est rare, pour un jeu comme *James Bond 007*, mais pourquoi pas ?

Ce n'est pas pour autant que Von Köhl s'en sortira avec les honneurs. La deuxième partie de l'opération « *Sable noir* » a été montée à sa seule initiative et le SPECTRE risque ne pas apprécier de se faire ainsi doubler.

Les personnages-non-joueurs

Hugo Von Köhl

FOR : 6
DEX : 7
VOL : 9
PER : 10
INT :10

Compétences (niveau) : Charisme (11), Combat au Corps-à-corps (5), Combat à Distance (5), Séduction(6)

Talents : Connaisseur

Champs d'expérience : Beaux-arts, Économie/Affaires, Génie Mécanique, Information, Sciences politiques

Faiblesses : Appât du gain, Liens affectifs (Liz Bolfeit)

Taille : 1,85 m.
Poids : 80 kg
Age : 36 ans
Apparence : Séduisante
Célébrité : 50
Points de survie : 2
Vitesse : 1
Classe Dégâts à mains nues : A

Hugo Von Köhl, avec sa redoutable intelligence, aurait pu mettre ses talents de capitaine d'industrie au service du bien public. Cependant, à mener grand train, Von Köhl céda aux sirènes du SPECTRE lorsque l'organisation vint le recruter. Séduisant, raffiné, cet homme de goût est cependant dévoré par l'ambition et n'hésite pas un instant quand il s'agit de franchir un obstacle.

Liz Bolfeit

FOR : 9
DEX : 10
VOL : 8
PER : 8
INT : 6

Compétences (niveau) : Agilité (10), Combat au Corps-à-corps (10), Combat à Distance (6), Furtivité (6), Torture (10)

Talents : Connaisseur

Champs d'expérience : Sciences militaires

Faiblesses : Liens affectifs (Hugo Von Köhl), Sadisme

Taille : 1,75 m.
Poids : 50 kg
Age : 30 ans
Apparence : Attirante
Célébrité : 30
Points de survie : 2
Vitesse : 2
Classe Dégâts à mains nues : B

Liz, âme damnée de Von Köhl, est le danger physique principal de cette mission. Elle privilégiera le combat à mains nues mais n'hésitera pas, si besoin à utiliser une arme. Inutile de songer à la séduire : elle ne vit que pour son amant.

Hommes de main du SPECTRE

FOR : 8
DEX : 9
VOL : 9
PER : 8
INT : 8

Compétences (Niveau) : Agilité (2), Combat au Corps-à-corps (5), Combat à Distance (6), Conduite Auto (5), Furtivité (3).

Les *gunmen* du SPECTRE sont la chair à canon de ce scénario (comme souvent). Ils n'en sont pas pour autant des imbéciles dénués de cervelle.

Holly Bedburn

FOR : 6
DEX : 7
VOL : 8
PER : 7
INT : 6

Compétences (Niveau) : Charisme (6), Pilotage (8), Séduction (6), Usages locaux (3)

Taille : 1,67 m.
Poids : 51 kg
Age : 24 ans
Apparence : Séduisante
Célébrité : 10
Points de survie : 1
Vitesse : 1
Classe Dégâts à mains nues : A

Sandra Hermann

FOR : 6
DEX : 7
VOL : 9
PER : 8
INT : 8

Compétences (Niveau) : Charisme (4), Conduite auto (4),Séduction (7), Usages locaux (7)

Taille : 1,69 m.
Poids : 52 kg
Age : 27 ans
Apparence : Séduisante
Célébrité : 0
Points de survie : 1
Vitesse : 1
Classe Dégâts à mains nues : A

Personnages pré-tirés

Stephen Hansen

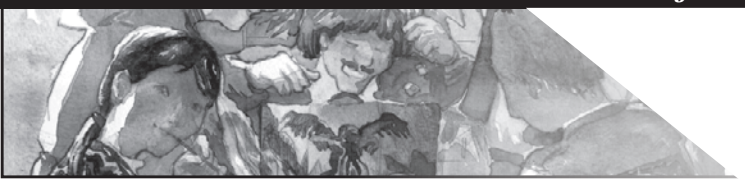
Diplômé de Cambridge en histoire de l'art (il soutint une thèse sur le mythe arthurien et les préraphaélites), Stephen a connu quelques revers, en particulier quand il s'essaya à la copie de tableaux. Au vu de son profil, le MI6 lui offrit une seconde chance et effaça l'ardoise. Depuis, il fait de son mieux pour prouver à son nouvel employeur qu'il a fait le bon choix.

FOR : 6
DEX : 6
VOL : 9
PER : 10
INT : 11

Compétences (niveau/chance de base) : Agilité (4/10), Charisme (8/17), Combat au Corps-à-corps (5/11), Combat à Distance (5/13), Conduite Auto (5/13), Furtivité (2/11), Séduction (6/19)

Talents : Connaisseur

Champs d'expérience : Beaux-arts, Collections rares, Sciences politiques



Faiblesses : Attirance pour les membres du sexe opposé

Taille : 1,80 m.
Poids : 78 kg
Age : 32 ans
Apparence : Séduisante
Célébrité : 10
Points d'héroïsme : 3
Vitesse : 2
Classe Dégâts à mains nues : A

Jack Harper

Ancien SAS, expert en combat, le sportif du groupe

Ayant combattu en Afghanistan, Harper aurait pu prétendre à une retraite bien méritée, au vu de ses états de service. Mais il n'est pas homme à rester inactif. Après quelques mois à travailler pour des agences de sécurité privées, il fut recruté par le MI6. Il sauta sur l'occasion et, s'il a des fourmis dans les jambes quand il s'agit de jouer les bureaucrates, il saute sur chaque occasion de retrouver sa dose d'adrénaline.

FOR : 9
DEX : 9
VOL : 9
PER : 8
INT : 7

Compétences (niveau/chance de base) : Agilité (6/15), Charisme (5/14), Combat au Corps-à-corps (9/18), Combat à Distance (9/17), Conduite Auto (5/13), Crochetage (4/13), Démolitions (6/13), Furtivité (8/17), Interrogation (5/12), Pilotage (4/13)

Talents : Connaisseur, Premiers Soins

Champs d'expérience : Criminologie, Droit international, Sciences militaires

Faiblesses : Dépendance à l'alcool

Taille : 1,87 m.
Poids : 92 kg
Age : 30 ans
Apparence : Bonne
Célébrité : 30
Points d'héroïsme : 3
Vitesse : 2
Classe Dégâts à mains nues : B

Célia Pullman

Après quelques années derrière un bureau du MI6, Célia a goûté au service actif à la faveur d'un remplacement impromptu et s'est surprise à apprécier l'expérience. C'est elle qui demanda sa mutation sur le terrain, où elle fit rapidement ses preuves. Organisée, discrète, Célia est devenue experte en matière d'infiltration et d'obtention d'informations.

FOR : 6
DEX : 8
VOL : 9
PER : 9
INT :10

Compétences (niveau/chance de base) : Agilité (5/12), Charisme (6/15), Combat au Corps-à-corps (4/10), Combat à Distance (5/13), Conduite Auto (5/13), Furtivité (4/13), Interrogation (5/15), Sixième sens (2/11), Usages locaux (4/13)

Talents : Connaisseur, Premiers Soins

Champs d'expérience : Droit, Droit international, Économie/Affaires, Informatique

Faiblesses : Claustrophobie

Taille : 1,67 m.
Poids : 57 kg
Age : 31 ans
Apparence : Séduisante
Célébrité : 20
Points d'héroïsme : 3
Vitesse : 2
Classe Dégâts à mains nues : A

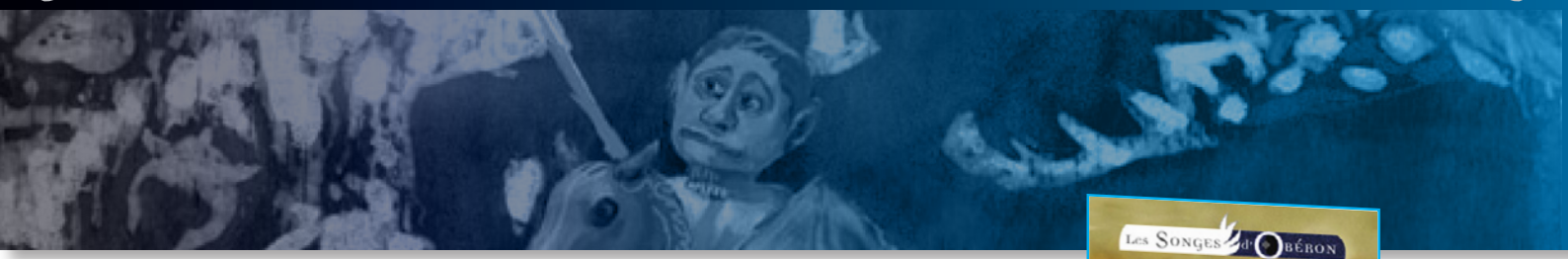
Des centaines d'aides de jeu et de scénarios, des articles, des jeux gratuits, un webzine, des bandes dessinées, des nouvelles… et un forum !

La Cour d'Obéron

HTTP://WWW.COUROBERON.COM/SITE2/

Copyright ©2004 Mayang Admin - See http://www.mayang.com/textures/

LES ANCIENS NUMÉROS DES SONGES D'OBÉRON



n° 1
Aventures maritimes
122 p.

n° 2
Féerie et chevalerie
118 p.

n° 3 Gens de l'Ombre
Chap. 1
Spécial *Ynn Pryddein*
44 p.

n° 3 Gens de l'Ombre
Chap. 2
Les services secrets
46 p.

n° 3 Gens de l'Ombre
Chap. 3
Spécial *Ambre*
48 p.

À télécharger sur

HTTP://WWW.COUROBERON.COM/SITE2/CATEGORY/SONGES

La Cour d'OBÉRON